

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

Three horizontal lines of varying colors (white, orange, and yellow) that run across the page and then curve downwards on the right side.

BRUGERVEJLEDNING

NOKIA



OVERENSSTEMMELSESERKLÆRING Vi, NOKIA CORPORATION, erklærer som eneansvarlige, at produktet RH-29 er i overensstemmelse med bestemmelserne i følgende direktiv fra Ministerrådet: 1999/5/EF. En kopi af Overensstemmelseserklæringen findes på adressen [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/).

Copyright © 2004 Nokia. Alle rettigheder forbeholdes.

Kopiering, overførsel, overdragelse eller lagring af en del eller hele indholdet af dette dokument i nogen form uden forudgående skriftlig tilladelse fra Nokia er ikke tilladt. Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage og N-Gage QD er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Nokia Corporation. Andre produkter og firmanavne, som er nævnt heri, kan være varemærker eller handelsnavne tilhørende deres respektive ejere.

Nokia tune er et lydmærke tilhørende Nokia Corporation.

**symbian**

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia udvikler løbende sine produkter. Nokia forbeholder sig retten til at ændre og forbedre de produkter, der er beskrevet i dette dokument, uden forudgående varsel.

Nokia kan under ingen omstændigheder holdes ansvarlig for tab af data eller fortjeneste eller nogen som helst form for specielle, tilfældige, betingede eller indirekte skader, uanset hvordan de er forvoldt.

Oplysningerne i dette dokument leveres "som de er og forefindes". Medmindre det er krævet af gældende lovgivning, stilles der ikke nogen garantier, hverken udtrykkelige eller stilthiende, herunder, men ikke begrænset til, garantier for salgbarhed og egnethed til et bestemt formål, i forbindelse med nøjagtigheden, pålideligheden eller indholdet af dette dokument. Nokia forbeholder sig retten til at ændre dette dokument eller trække det tilbage på et hvilket som helst tidspunkt uden forudgående varsel.

Enkelte produkter føres ikke i visse områder. Forhør dig hos din nærmeste Nokia-forhandler.

Eksportkontrol

Denne enhed kan indeholde produkter, teknologi eller software, som er underlagt eksportlove og -regler fra USA og andre lande. Afvigelser fra loven er forbudt.

9311147

2. UDGAVE DA

# Indhold

<b>SIKKERHED .....</b>	<b>7</b>	Hjælp .....	19
<b>Sådan kommer du i gang .....</b>	<b>10</b>	Tip til effektiv brug .....	20
Installation af SIM-kortet og batteriet .....	10	<b>Spilkonsollen .....</b>	<b>21</b>
Opladning af batteriet .....	12	Tilpasning af spilkonsollen .....	21
Sådan tændes spilkonsollen .....	12	Genveje i standbytilstand .....	22
Taster og dele .....	13	Vigtige ikoner i standbytilstand .....	22
Om skærmen .....	14	Hukommelsesstyring .....	23
Tastaturlås .....	14	Visning af hukommelsesforbrug .....	23
Indsættelse af spil- eller hukommelseskort .....	14	Frigørelse af hukommelse .....	24
Udtagning af hukommelseskort .....	15	Hukommelseskortværktøj .....	24
Spil af et spil .....	16	Formatering af et hukommelseskort .....	25
Energibesparelse under spil .....	16	Sikkerhedskopiering og gendannelse	
Start af spil for flere spillere .....	16	af oplysninger .....	25
Spilstyring – styring af spildata .....	16	Låsning af hukommelseskortet .....	25
Sikkerhedskopiering og gendannelse		Lydstyrke .....	26
af spildata .....	17	<b>Telefon .....</b>	<b>27</b>
Startprogram til N-Gage Arena .....	17	Opkald .....	27
Inden ibrugtagelse af startprogrammet til		Hurtigkald til et telefonnummer .....	28
N-Gage Arena .....	18	Konferenceopkald (netværkstjeneste) .....	28
Oprettelse af forbindelse til N-Gage Arena .....	18	Besvarelse eller afvisning af opkald .....	29
Tilmelding og login .....	19	Banke på (netværkstjeneste) .....	29
Opdatering af startprogrammet		Valg under et opkald .....	29
til N-Gage Arena .....	19		

Omstilling af opkald (netværkstjeneste) .....	30
Log – Opkaldsinfo og generel log .....	30
Seneste opkald .....	31
Opkaldsvarighed.....	31
Opkaldspriser (netværkstjeneste) .....	32
GPRS-tæller.....	33
Visning af den generelle log.....	33
Logindstillinger.....	34
SIM-bibliotek og andre SIM-tjenester .....	34

## **Indstillinger .....35**

Ændring af indstillinger.....	35
Enhedsindstillinger.....	35
Generelt.....	35
Standbytilstand .....	36
Skærm .....	36
Opkaldsindstillinger .....	36
Forbindelsesindstillinger.....	38
Om dataforbindelser og adgangspunkter .....	38
Oprettelse af et adgangspunkt .....	39
Adgangspunkter .....	40
GPRS.....	42
Dataopkald.....	43
Dato og tid .....	43
Sikkerhed .....	43
Enhed og SIM.....	43
Certifikatstyring .....	45
Opkaldsspærring (netværkstjeneste).....	47

Netværk .....	48
Indstillingerekstraustyr .....	48

## **Kontakter (Telefonbog).....49**

Lagring af navne og numre – oprettelse og redigering af kontaktkort.....	49
Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og enhedshukommelsen.....	50
Tilføjelse af en ringetone til et kontaktkort eller en gruppe.....	50
Stemmestyring opkald .....	51
Tilføjelse af en stemmekode til et telefonnummer .....	51
Foretagelse af et opkald ved at sige en stemmekode.....	52
Oprettelse af kontaktgrupper .....	52
Fjernelse af medlemmer fra en gruppe .....	52

## **Billeder.....53**

Billeder – visning af billeder.....	53
Skærbillede.....	53
Ændring af indstillinger for Skærbillede.....	54
Videoafspiller.....	55
Modtagelse af videoklip i en besked.....	55

## **Beskeder .....56**

Skrivning af tekst .....	57
Traditionel tekstindtastning.....	57

Intelligent tekstindtastning – Ordbog .....	58	Indstillinger for mappen Andre .....	74
Kopiering af tekst til udklipsholderen .....	60	<b>Profiler .....</b>	<b>75</b>
Skrivning og afsendelse af beskeder .....	60	Ændring af profilen .....	75
Krævede indstillinger til MMS-beskeder .....	62	Tilpasning af profiler .....	76
Krævede indstillinger til e-mail .....	62	<b>Kalender og Opgaver .....</b>	<b>77</b>
Indbakke – modtagelse af beskeder .....	63	Oprettelse af kalenderposter .....	77
Modtagelse af MMS-objekter .....	63	Kalendervisninger .....	78
Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger .....	63	Opgaver – Opgaveliste .....	78
Modtagelse af tjenestebeskeder .....	64	<b>Tilbehør .....</b>	<b>79</b>
Mine mapper .....	64	Regnemaskine .....	79
Postkasse .....	65	Komponist .....	79
Åbning af postkassen .....	65	Konvertering – konvertering af mål .....	81
Hentning af e-mail-beskeder fra postkassen .....	65	Indstilling af en basisvaluta og valutakurser .....	81
Sletning af e-mail-beskeder .....	66	Noter .....	82
Afbrydelse af forbindelsen fra postkassen .....	67	Ur .....	82
Udbakke – Beskeder, der venter på at blive sendt .....	67	Indstilling af en alarm .....	82
Visning af beskeder på et SIM-kort .....	68	Optager .....	83
Cell broadcast (netværkstjeneste) .....	68	Gå til .....	83
Tjenestekommando .....	68	Tilføjelse af genveje .....	83
Beskedindstillinger .....	69	<b>Internet .....</b>	<b>84</b>
Indstillinger for SMS-beskeder .....	69	Grundlæggende trin for at opnå adgang til det mobile internet .....	84
Indstillinger for MMS-beskeder .....	70	Modtagelse af indstillinger i en SMS-besked .....	84
Indstillinger for e-mail .....	71	Manuel indtastning af indstillingerne .....	85
Indstillinger for tjenestebeskeder .....	73	Visningen Bogmærker .....	85
Indstillinger for Cell broadcast (netværkstjeneste) .....	73		

Oprettelse af en forbindelse.....	85
Forbindelsessikkerhed.....	86
Brug af browseren.....	86
Afslutning af en forbindelse.....	87
Tømning af cachen.....	87
Indstillinger for Internet.....	87

## **Programmer og Styring.....89**

Bemærkninger vedrørende installation af programmer og software .....	89
Programmer (Java™) .....	90
Installation af et program .....	90
Hovedvisning i Programmer .....	90
Programindstillinger .....	91
Styring – installation og fjernelse af software.....	91
Installation af software .....	92
Fjernelse af software .....	92

## **Forbindelse .....94**

Bluetooth-forbindelse .....	94
Bluetooth-indstillinger .....	95
Afsendelse af data via Bluetooth.....	95
Binding af enheder.....	96
Modtagelse af data via Bluetooth.....	97
Deaktivering af Bluetooth.....	97
Oprettelse af forbindelse til en computer via Bluetooth.....	97
Brug af cd-rom'en.....	98

## **Batterioplysninger .....99**

Opladning og afladning.....	99
-----------------------------	----

## **VEDLIGEHODELSE.....99**

### **YDERLIGERE OPLYSNINGER**

#### **OM SIKKERHED ..... 100**

#### **Stikordsregister..... 104**

# SIKKERHED

Følg nedenstående retningslinjer. Andet kan være farligt og/eller ulovligt. Læs hele brugervejledningen for at få yderligere oplysninger.



**TÆND ENHEDEN SIKKERT** Tænd aldrig enheden, hvor der er forbud mod anvendelse af trådløse telefoner, eller hvor brug af enheden kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.



**TRAFIKSIKKERHEDEN KOMMER ALTID FØRST** Overhold alle gældende love og regler. Hold altid hænderne fri til betjening af køretøjet under kørsel. Det første hensyn under kørsel skal være trafiksikkerheden.



**FORSTYRRELSE** Ved alle trådløse enheder kan der opstå forstyrrelser, der indvirker på sende- og modtageforholdene.



**SLUK ENHEDEN PÅ HOSPITALER** Respekter alle restriktioner. Sluk enheden i nærheden af medicinsk udstyr.



**SLUK ENHEDEN I FLY** Respekter alle restriktioner. Trådløst udstyr kan forårsage forstyrrelser i fly.



**SLUK ENHEDEN, NÅR DU TANKER BRÆNDSTOF** Anvend ikke enheden, når du tanker brændstof. Anvend ikke enheden i nærheden af brændstof eller kemikalier.



**SLUK ENHEDEN VED SPRÆNGNINGSOMRÅDER** Respekter alle restriktioner. Anvend ikke enheden ved sprængningsområder.



**BRUG ENHEDEN MED OMTANKE** Brug kun enheden i normal position som beskrevet i produktets dokumentation. Rør ikke unødigt ved antennen.



**SERVICE SKAL UDFØRES AF FAGFOLK** Dette produkt skal installeres og repareres af fagfolk.



**EKSTRAUDSTYR OG BATTERIER** Brug kun ekstraudstyr og batterier, der er godkendt. Tilslut ikke produkter, der ikke er kompatible.



**VANDTÆTHED** Enheden er ikke vandtæt. Sørg for, at den holdes tør.





**SIKKERHEDSKOPIER** Husk at oprette sikkerhedskopier, eller før en skriftlig optegnelse over alle vigtige oplysninger.



**TILSLUTNING TIL ANDET UDSTYR** Læs sikkerhedsforskrifterne i vejledningen til det udstyr, der skal tilsluttes. Tilslut ikke produkter, der ikke er kompatible.



**NØDOPKALD** Tænd enheden og kontrollér, at den har forbindelse med netværket. Tryk på  det nødvendige antal gange for at rydde displayet eller skærmen og returnere til startskærmen. Indtast alarmnummeret, og tryk derefter på . Fortæl, hvor du ringer fra. Afslut ikke opkaldet, før alarmcentralen afslutter samtalen.

## OM ENHEDEN

Den trådløse enhed, der er beskrevet i denne vejledning, er godkendt til brug på EGSM 900- og GSM 1800-netværket. Kontakt din tjenesteudbyder for at få yderligere oplysninger om netværk.

Når du anvender funktionerne i denne enhed, skal du overholde alle love og respektere andres privatliv og rettigheder.



**Advarsel!** Hvis du vil benytte andre funktioner end alarmer i denne enhed, skal den være tændt. Tænd ikke for enheden, når anvendelse af trådløse enheder kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.

## Netværkstjenester

Du skal være tilmeldt hos en udbyder af trådløse tjenester for at kunne bruge telefonen. Mange af funktionerne i denne enhed afhænger af, at funktioner på det trådløse netværk fungerer. Disse netværkstjenester er muligvis ikke tilgængelige på alle netværk, eller du skal måske have særlige aftaler med din udbyder, før du kan bruge netværkstjenester. Du skal muligvis have yderligere oplysninger af tjenesteudbyderen om brugen af dem, og hvad de koster. På nogle netværk kan der være begrænsninger, der har indflydelse på, hvordan du kan bruge netværkstjenester. Der kan f.eks. være nogle netværk, som ikke understøtter alle sprogspecifikke tegn og tjenester.

Din tjenesteudbyder kan have anmodet om, at bestemte funktioner på enheden tages ud af funktion eller ikke aktiveres. Hvis dette er tilfældet, vises de ikke i enhedens menu. Kontakt din tjenesteudbyder for at få yderligere oplysninger.

## Ekstraudstyr, batterier og opladere

Kontrollér modelnummeret på en eventuel oplader, inden den bruges sammen med denne enhed. Denne enhed skal have strøm fra ACP-12 og LCH-12.





**Advarsel!** Brug kun batterier, opladere og ekstraudstyr, der er godkendt af Nokia til brug sammen med denne bestemte model. Brug af andre typer kan være farligt og kan medføre, at en eventuel godkendelse eller garanti bortfalder.

Kontakt din forhandler for at få oplysninger om godkendt ekstraudstyr. Når du fjerner netledningen fra ekstraudstyr, skal du trække i stikket, ikke i ledningen.

Enheden og ekstraudstyret kan indeholde små dele. Opbevar dem utilgængeligt for små børn.

# Sådan kommer du i gang

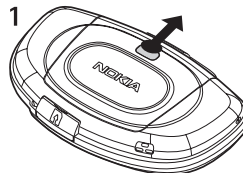
## Installation af SIM-kortet og batteriet



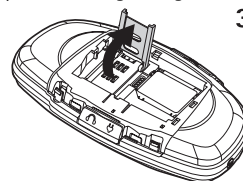
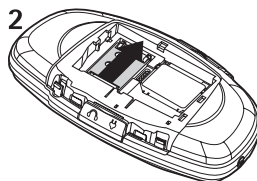
**Bemærk!** Strømmen skal altid slås fra, og opladeren og andre enheder skal frakobles, inden coveret fjernes. Enheden skal altid opbevares og anvendes med coveret på.

Sørg for, at alle SIM-kort opbevares utilgængeligt for små børn. Kontakt leverandøren af SIM-kortet for at få yderligere oplysninger om adgangen til og brugen af SIM-kort-tjenester. Det kan være tjenesteudbyderen, netværksoperatøren eller en anden leverandør.

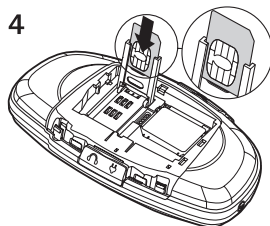
- 1 Hold spilkonsollen med bagsiden mod dig, tryk låsemekanismen (1) ind, og skub coveret i pilens retning.



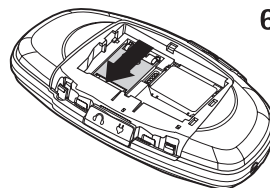
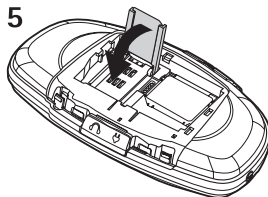
- 2 Du åbner SIM-kortholderen ved at skubbe den i pilens retning (2) og åbne den (3).



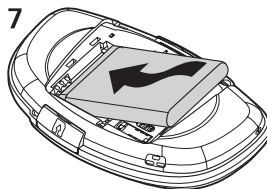
- 3 Indsæt SIM-kortet i holderen (4). Sørg for, at det afskårne hjørne på SIM-kortet vender opad fra holderen, og at det gyldne kontaktområde på kortet vender mod enhedens stik.



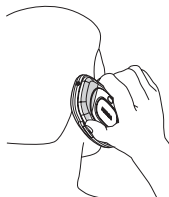
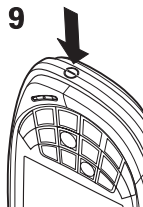
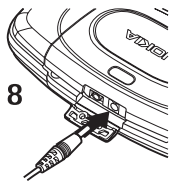
- 4 Luk SIM-kortholderen (5), og lås den fast (6).



- 5 Indsæt batteriet (7).



- 6 Sæt bagcoveret på igen.



## Opladning af batteriet

- 1 Åbn låsen, der er markeret med . Slut ledningen til spilkonsollen (8).
- 2 Sæt opladeren i en stikkontakt i væggen. Batteriikonet begynder at bevæge sig. Spilkonsollen kan bruges, mens den lader. Hvis batteriet er helt brugt op, kan det vare lidt, før opladningsikonet vises.
- 3 Når batteriet er fuldt opladet, bevæger ikonet sig ikke mere. Tag først opladerstikket ud af spilkonsollen og derefter ud af stikkontakten.

## Sådan tændes spilkonsollen

- Tryk på og hold tænd/sluk-tasten (9) nede.

Hvis spilkonsollen beder om en PIN-kode, indtaster du koden (vises som \*\*\*\*) og trykker på **OK**. PIN-koden leveres i reglen sammen med SIM-kortet.









Hvis spilkonsollen beder om en låsekode, indtaster du låsekoden (vises som \*\*\*\*) og trykker på **OK**. Låsekoden er fra fabrikken sat til **12345**. Se [Enhed og SIM](#), s. 43.


Enheden er udstyret med en indbygget antenne. **Bemærk!** Undgå, som ved alt andet radiotransmissionsudstyr, at berøre antennen unødigt, når enheden er tændt. Hvis antennen berøres, kan det have indflydelse på sende- og modtageforholdene, og enheden kan bruge mere strøm end nødvendigt. Når berøring af antenneområdet undgås ved brug af enheden, optimeres antennens ydeevne, og batteriets levetid forlænges.

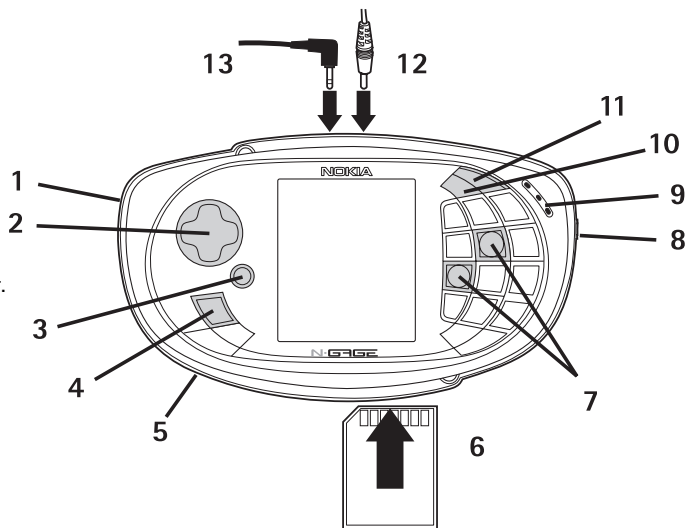




**NORMAL POSITION:** Hold enheden med antennen pegende opad og bagud over skulderen.

# Taster og dele

- 1 Mikrofonen er på siden.
- 2  Navigeringstast til at spille spil og navigere med.
- 3  OK-tasten vælger, accepterer eller aktiverer.
- 4  Menu-tasten åbner hovedmenuen.
- 5 Højtaleren er bagpå.
- 6 Slids til hukommelseskort eller spilkort.
- 7  og  er de primære spiltaster.
- 8  Tænd/sluk-tasten er på siden.
- 9 Højtaler.
- 10  Redigeringstasten åbner en liste med kommandoer, når du redigerer tekst, f.eks. **Kopiér, Klip og Sæt ind**.
- 11  Sletningstast til sletning af tekst og elementer.
- 12 Stik til opladeren.
- 13 Stik til headset.

 **Advarsel!** Når du benytter et headset, kan det blive sværere at høre andre lyde. Benyt ikke et headset, når det er til fare for dig.








 **Tip!** Tryk på  en gang, vælg **Lås tastatur**, og tryk på **OK**.

## Om skærmen


Der kan være et lille antal manglende, misfarvede eller lyse pletter på skærmen. Det er karakteristisk for denne type skærm. Nogle skærme kan indeholde pixel eller punkter, som hele tiden er tændt eller slukket. Det er ikke en fejl, men helt normalt.

## Tastaturlås

Brug tastaturlåsen til at forhindre, at der utilsigtet trykkes på en tast.

- **Sådan låser du:** Tryk på  og , og hold dem nede i standbytilstand. Når tastene er låst, vises  på skærmen.
- **Sådan låser du op:** Tryk på  og .

Hvis du har tilladt, at spil startes automatisk, og indsætter et spillkort i spilkonsollen, låses tastaturlåsen automatisk op.

Når tastaturlåsen er aktiveret, er det stadig muligt at ringe til det officielle alarmnummer, der er indkodet i enhedens hukommelse. Indtast alarmnummeret, og tryk på .

## Indsættelse af spil- eller hukommelseskort

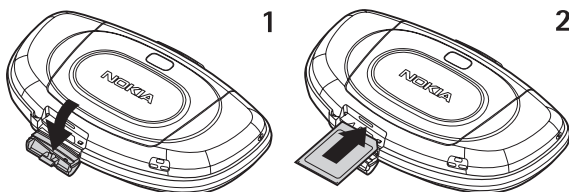
Sørg for, at alle spil- og hukommelseskort opbevares utilgængeligt for børn.


Brug kun compatible multimediekort (MMC) med denne enhed. Andre hukommelseskort, som f.eks. SD-kort (Secure Digital), passer ikke i MMC-kortholderen og er ikke compatible med denne enhed. Hvis der bruges et ikke-kompatibelt hukommelseskort, kan det beskadige såvel hukommelseskortet som enheden, og data, der gemmes på det ikke-kompatible kort, kan ødelægges.

Du kan købe forskellige N-Gage-spil til spilkonsollen. Spillene til N-Gage leveres på et separat skrivebeskyttet spillkort (MMC). Spildataene, f.eks. højeste pointtal, gemmes i spilkonsollens hukommelse, ikke på N-Gage-spilkortet. Du kan få oplysninger om andre spil hos en Nokia-godkendt spilleleverandør eller på [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

Du kan købe kompatible flash-hukommelseskort (MMC) og dermed få mere lagerplads. Se Hukommelseskortværktøj, s. 24.


- 1 Find slidsen til SIM-kortet (1).
- 2 Indsæt et spil- eller hukommelseskort (2). Bemærk, at når der indsættes et spil- eller hukommelseskort, lukkes alle programmer, der er åbne i enheden.
- 3 Luk kortslidsen.




Hvis du har indsat et spil kort, starter spillet automatisk. Desuden tilføjes spilikonet automatisk som det sidste element i hovedmenuen. Information på et hukommelseskort er markeret med  i forskellige programmer.

## Udtagning af hukommelseskort



**Vigtigt!** Du må ikke tage kortet ud under en handling, når  blinker i skærmens øverste højre hjørne. Hvis du tager kortet ud under en handling, kan du beskadige hukommelseskortet eller enheden, og dataene på kortet kan blive ødelagt.



- 1 Tryk på , og vælg **Tag hukom.kort ud** (kun tilgængelige, hvis der er indsat et hukommelseskort).
- 2 Vent, indtil teksten *Hukommelseskortet kan nu fjernes* vises, og tag kortet ud.



**Tip!** Hvis du ikke vil have, at et spil starter automatisk, når der indsættes et spilkort, skal du gå til **Værktøjer** → **Indstillinger** → **Enhed** → **Generelt** og indstille **Autostart af spil til Fra**.



**Tip!** Yderligere oplysninger om tilgængelige spil, og hvordan du får spiltjenesteindstillinger, finder du på [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

 **Tip!** Hvis du vil starte et spil, når der indsættes et spilkort, skal du trykke på  i standbytilstand.

Valg i hovedvisningen i Spilstyring: **Fildetaljer, Slet, Sikkerhedskopier, Gendan fra kort, Markér/fjern mark., Indstillinger, Hjælp og Afslut.**

## Spil af et spil

Indsæt et spilkort (se [Indsættelse af spil- eller hukommelseskort](#), s. 14). Spillet starter automatisk, og tastaturlåsen låses derved op.




**Bemærk!** Afslut et spil, før du tager spilkortet ud af spilkonsollen.

Du kan bruge de primære spiltaster  og  til at spille med. Andre taster kan også benyttes. Det afhænger af spillet. Følg vejledningen til spillet.



**Bemærk!** Du bruger strøm, når du spiller, og spilkonsollens driftstid reduceres.

## Energibesparelse under spil


- Du kan reducere skærmens lysstyrke ved at trykke på  og gå til **Værktøjer**→ **Indstil.**→ **Enhed**→ **Skærm**→ **Lysstyrke**. Vælg **Valg**→ **Skift**.
- Brug headsettet til at lytte til spiltonerne, når du spiller.
- Slå Bluetooth fra, når du ikke bruger det.

## Start af spil for flere spillere



Du kan spille nogle spil med to eller flere spillere, som har samme spil på en kompatibel enhed. Du spiller via Bluetooth-forbindelsen. Før du starter et spil for flere spillere, skal du sikre dig, at enhedernes Bluetooth-indstillinger er kompatible. Se [Bluetooth-forbindelse](#), s. 94. Yderligere oplysninger om, hvordan du starter spillet, de forskellige niveauer og andre funktioner, finder du i vejledningen til spillet.



## Spilstyring – styring af spildata

Tryk på , og vælg **Værktøjer**→ **Spilstyring** for at få vist og styre spilrelaterede filer. Du kan slette filer, som du ikke længere har brug for, for at frigøre hukommelse samt gendanne og sikkerhedskopiere filer til og fra et hukommelseskort.



- Hvis du vil have vist spilfildetaljer, f.eks. filtype og -størrelse, skal du rulle til den ønskede fil og vælge **Valg**→ **Fildetaljer** eller trykke på  og  for at rulle igennem detaljerne.
- Hvis du slette en fil, skal du rulle til filen og vælge **Valg**→ **Slet**.
- Hvis du vil ændre udseendet på Spilstyring og vælge, hvordan filer grupperes og sorteres, skal du trykke på **Valg**→ **Indstillinger**.

## Sikkerhedskopiering og gendannelse af spildata

- For at tage sikkerhedskopier af spildata fra spilkonsollens hukommelse og gemme dem på et hukommelseskort skal du rulle til den fil, du vil tage en sikkerhedskopi af, og trykke på **Valg**→ **Sikkerhedskopier**.
- Hvis du vil gendanne spildata fra hukommelseskortet til spilkonsollens hukommelse, skal du vælge **Valg**→ **Gendan fra kort**. Rul til den fil, som du vil gendanne, og vælg **Valg**→ **Gendan**.



**Tip!** Du kan sikkerhedskopiere spilfiler, f.eks. dine højeste scorere, til et hukommelseskort og derefter kopiere filerne til en anden kompatibel enhed ved hjælp af gendannelsesfunktionen.

Ophavsretlig beskyttelse kan medføre, at visse billeder, ringetoner og andet indhold ikke kan kopieres, redigeres, overføres eller videresendes.

Beskyttede filer er markeret som **Ikke flytbar** i Fildetaljer og kan ikke bruges på andre enheder. Filer af typen **Flytbar** kan anvendes på andre kompatible enheder.



## Startprogram til N-Gage Arena

Med startprogrammet til N-Gage Arena får du adgang til N-Gage Arena-spilforummet direkte fra spilkonsollen. Medlemmer af N-Gage Arena-spilforummet kan kommunikere med hinanden, hente eksklusivt indhold, se globale placeringer, deltage i turneringer, få nyheder om spil og spilforummet og meget mere.

### Spilfiltyper:

**Spildata** – Filer, der kræves, for at du kan spille et spil, f.eks. spillyde.


**Spiludvidelser** – Valgfri spilfiler, f.eks. ekstra niveauer.

**Brugerddata** – Filer, der gemmes, når du spiller, f.eks. højeste scorere og de kontrolposter, du har nået.



**Tip!** Yderligere oplysninger om N-Gage Arena, herunder oplysninger om spil, aktiviteter og support, finder du på <http://arena.n-gage.com>.



**Tip!** Hvis du vil kontrollere dine adgangspunkter eller definere indstillinger for et adgangspunkt, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer** → **Indstillinger** → **Forbindelse** → **Adgangspunkter**.

## Inden ibrugtagelse af startprogrammet til N-Gage Arena


Du skal abonnere på en GPRS-tjeneste, for at du kan bruge startprogrammet til N-Gage Arena. Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få yderligere oplysninger om tilgængelighed og abonnement på en GPRS-tjeneste. Bemærk, at GPRS-forbindelser og -transmissioner kan blive takseret særskilt.

Du skal også angive et internetadgangspunkt (IAP) i spilkonsollen. Du modtager muligvis indstillinger for et internetadgangspunkt i en særlig SMS-besked fra din netværksoperatør eller tjenesteudbyder, men du kan også angive indstillingerne manuelt. Der kan være forindstillede internetadgangspunkter, som er angivet af din tjenesteudbyder, i spilkonsollen.

Du kan bestille indstillinger for internetadgangspunkter, WAP, MMS og e-mail på webstedet for N-Gage under supportsektionen på adressen <http://support.n-gage.com/>. Indstillingerne bliver sendt til din spilkonsol i SMS-beske. Følg instruktionerne i beskeerne for at gemme indstillingerne. Du finder links til N-Gage-websteder på forskellige sprog på adressen <http://www.n-gage.com/select.html>.

## Oprettelse af forbindelse til N-Gage Arena

Der er tre forskellige måder at oprette forbindelse til N-Gage Arena på:

- Brug startprogrammet til N-Gage Arena i spilkonsollen. Tryk på  og vælg **N-Gage Arena**.
- Med en kompatibel pc. Gå til webstedet for N-Gage Arena på adressen <http://arena.n-gage.com>.
- Når du spiller et N-Gage Arena-spil. Vælg **N-Gage Arena** i spilmenuen.

Startprogrammet til N-Gage Arena og webstedet giver dig adgang til alle funktioner og aktiviteter på N-Gage Arena. Spilmenuerne giver dig adgang til funktioner og indhold, der er relateret til netop det spil, du spiller.

## Tilmelding og login

Du skal du registrere dig som medlem af N-Gage Arena-spilforummet, hvis du vil kunne bruge funktionerne og deltage i aktiviteterne i N-Gage Arena. Du kan enten tilmelde dig og oprette en loginkonto via en pc på webstedet, eller du kan gøre det via din spilkonsol ved hjælp af startprogrammet til N-Gage Arena. Du bliver bedt om at vælge et brugernavn og en adgangskode under tilmeldingen. Når du er registreret som medlem, kan du logge dig på N-Gage Arena ved hjælp af dit brugernavn og din adgangskode.

## Opdatering af startprogrammet til N-Gage Arena

Der vil jævnligt blive udsendt opdateringer til startprogrammet til N-Gage Arena. Hver gang du opretter forbindelse til N-Gage Arena ved hjælp af din spilkonsol, kontrollerer programmet, om der er tilgængelige opdateringer. Hvis der bliver fundet en opdatering, bliver du spurgt, om du vil hente den. Nogle af opdateringerne til startprogrammet til N-Gage Arena er obligatoriske, mens andre er valgfri.





**Bemærk!** Hvis du undlader at hente en obligatorisk opdatering, kan du ikke længere bruge startprogrammet til N-Gage Arena.



## Hjælp

Spilkonsollen har en hjælpefunktion, som du kan åbne fra alle programmer ved at vælge **Valg** → **Hjælp**.



**Eksempel:** Hvis du vil have vist vejledning i oprettelse af kontaktkort, skal du begynde at oprette et kontaktkort og vælge **Valg** → **Hjælp**. Når du læser vejledningen, kan du skifte mellem Hjælp og det program, der er åbent i baggrunden, ved at trykke på  og holde den nede. Du kan åbne det samme emne i Hjælp, når du trykker på  og går til **Tilbehør** → **Hjælp** → **Kontakter** → **Oprette kontaktkort**.




Figur 1 Hjælp i enheden.











Figur 2 Skift mellem programmer.

## Tip til effektiv brug

- Hvis du vil skifte mellem åbne programmer, skal du trykke på  og holde den nede. Se fig. 2.



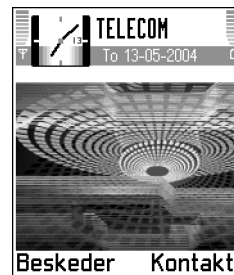
**Bemærk!** Hvis der mangler hukommelse, lukker spilkonsollen muligvis nogle programmer. Spilkonsollen gemmer alle ikke-gemte data, før et program lukkes.

- Hvis du vil markere et element, skal du rulle til elementet og trykke på  og  samtidig.
- Hvis du vil markere flere elementer, skal du trykke på  og holde den nede, mens du trykker på  eller . Der sættes et mærke ud for de markerede elementer. Når du vil afslutte markeringen, skal du holde op med at rulle med  og slippe . Når du har markeret alle de ønskede elementer, kan du flytte eller slette dem.
- Når du trykker på , vises der i nogle situationer færre valgmuligheder, hvor det kun er de vigtigste kommandoer, som er tilgængelige i visningen.

# Spilkonsollen








## Tilpasning af spilkonsollen

- Hvis du vil ændre det billede, der vises som baggrund i standbytilstand, skal du gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Enhed**→ **Standbytilstand**→ **Baggrund** og vælge **Ja**. Se fig. 3.
- Hvis du vil ændre spilkonsollens farveskema, skal du gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Enhed**→ **Skærm**→ **Farvepalet**.
- Hvis du vil ændre de genveje, der er knyttet til valgtasterne i standbytilstand, skal du gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Enhed**→ **Standbytilstand**→ **Venstre valgtast** eller **Højre valgtast**. Se fig. 3.
- Hvis du vil ændre det ur, der vises i standbytilstand, skal du vælge **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Indstillinger for dato/tid**→ **Urtype**→ **Analogt** eller **Digitalt**.
- Hvis du vil ændre opstartsteksten, -billedet eller -animationen, skal du gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Enhed**→ **Generelt**→ **Opstartstekst/-logo**.
- Hvis du vil ændre det, der vises i pauseskærmen, skal du gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Enhed**→ **Skærm**→ **Pauseskærm**.
- Hvis du vil ændre ringe- og tastaturtonerne, skal du gå til **Værktøjer**→ **Profiler**. Hvis den valgte profil er **Normal**, vises den aktuelle dato i stedet for profilnavnet i navigeringslinjen. Se **Profiler**, s. 75.
- Du kan tildele en ven en individuel ringetone ved at gå til **Kontakter**. Se s. 50.
- Hvis du vil ændre rækkefølgen på elementerne i hovedmenuen, skal du i hovedmenuen vælge **Valg**→ **Flyt**, **Flyt til mappe** eller **Ny mappe**. Du kan flytte de programmer, du ikke bruger så tit, til mapper og placere de programmer, du bruger oftere, i hovedmenuen.





Figur 3  
Standbytilstand.


## Genveje i standbytilstand

- Hvis du vil skifte mellem åbne programmer, skal du trykke på  og holde den nede.
- Hvis du vil ændre en profil, skal du trykke på  derefter vælge en profil.
- Hvis du vil låse tastaturet, skal du trykke på  og .
- Hvis du vil starte et spil, når der indsættes et spilkort, skal du trykke på .
- Hvis du vil åbne listen over de sidst kaldte numre, skal du trykke på .
- Hvis du vil starte en forbindelse til det mobile internet, skal du trykke på  og holde den nede. Se Grundlæggende trin for at opnå adgang til det mobile internet, s. 84.

## Vigtige ikoner i standbytilstand

 – Du har modtaget en eller flere beskeder i mappen Indbakke i Beskeder.

 – Du har modtaget én eller flere talebeskeder. Se Opkald til telefonsvareren (netværkstjeneste), s. 27.


 – Der er beskeder, som venter på at blive sendt, i Udbakke. Se s. 67.

 – Vises, hvis **Ringesignal** er indstillet til **Lydløs** og **Tone ved besked** til **Fra**. Se Profiler, s. 75.



 – Spilkonsollens tastatur er låst. Se Tastaturlås, s. 14.

 – Du har en aktiv alarm. Se Ur, s. 82.

 – Du kan kun foretage opkald ved hjælp af telefonlinje 2 (netværkstjeneste).

 – Alle opkald til spilkonsollen stilles om til et andet nummer. Hvis du har to telefonlinjer, er omstillingsikonet for den første linje 1 og for den anden linje 2. Se "Linje i brug (netværkstjeneste)", s. 37.

 – Der læses eller skrives på et hukommelseskort.

 eller  – Et headset eller en teleslynge er tilsluttet enheden.

- D** – Et dataopkald er aktivt. **D\*** – Et højhastighedsdataopkald er aktivt.
- G** – Vises i stedet for signalstyrkeikonet (i øverste venstre hjørne i standbytilstand), når der er en aktiv GPRS-forbindelse. Se [GPRS](#), s. 42.
- F** – Vises, når GPRS-forbindelsen er i venteposition, f.eks. under taleopkald.
- F** – Et faxopkald er aktivt.
- Bluetooth** – Bluetooth er aktiv. Bemærk, at mens data overføres via Bluetooth, vises **(Bluetooth)**. Se [Bluetooth-forbindelse](#), s. 94.

## Hukommelsesstyring

Mange funktioner i spilkonsollen bruger hukommelsen til at gemme data. Det er spil, kontakter, beskeder, billeder og ringetoner, kalender- og opgavenoter og overførte programmer. Mængden af ledig hukommelse afhænger af, hvor mange data der allerede er gemt i spilkonsollens hukommelse.

Du kan bruge et hukommelseskort som ekstra lagerplads. Du kan skrive på hukommelseskort flere gange, så du kan slette og gemme data på et hukommelseskort. Hvis spilkonsollens hukommelse er ved at være brugt op, kan du flytte forskellige filer til et hukommelseskort.



**Bemærk!** Du kan ikke gemme data på et spilkort, da de er skrivebeskyttede. Spilkort indeholder data, der ikke kan overskrives.

## Visning af hukommelsesforbrug

Hvis du vil se, hvilke data du har på spilkonsollen, og hvor meget hukommelse de forskellige datagrupper bruger, skal du gå til **Værktøjer** → **Styring** og vælge **Valg** → **Hukommelsesdetal.** → **Telefonhukommelse**. Rul ned til **Ledig hukom.** for at få vist mængden af ledig hukommelse på spilkonsollen.

Hukommelseskort	
Hukommelseskort:	
0 B	Lydfiler
0 B	Videoklip
0 B	Programmer
20 KB	Brugt hukom.
15 MB	Ledig hukom.
Luk	

Figur 4  
Hukommelsesforbrug på hukommelseskortet.

Hvis du har indsat et hukommelseskort i spilkonsollen, skal du gå til **Værktøjer**→ **Hukom.** og vælge **Valg**→ **Hukommelsesdetal.** for at få vist hukommelsesforbruget og mængden af ledig hukommelse på kortet.

## Frigørelse af hukommelse

Når du installerer mange spil eller gemmer mange billeder, kan det lægge beslag på en stor del af den ledige hukommelse, og du får en meddelelse om, at hukommelsen er ved at være brugt op. Du kan frigøre hukommelse ved at overføre nogle af spillene, billederne eller andet til et hukommelseskort. Du kan også slette elementer som kontaktoplysninger, kalendernoter, opkaldstællere, opkaldspristællere, pointtal fra spil eller andre data, du ikke længere har brug for. Gå til det relevante program for at fjerne dataene.


Andre elementer, du kan slette for at frigøre hukommelse:

- Installerede spil, du ikke bruger mere.
- Beskeder fra mapperne Indbakke, Kladder og Sendt i Beskeder.
- Hentede e-mail-beskeder fra spilkonsolhukommelsen.
- Gemte XHTML- eller WML-sider og billeder i Billeder.

Valg på hukommelseskortet:  
**Sik.kopier enh.huk.,**  
**Gendan fra kort,**  
**Formatér hu.kort, Navn**  
**på hukom.kort, Indstil**  
**adgangskode, Skift**  
**adgangskode, Fjern**  
**adgangskode, Lås**  
**hukom.kort op,**  
**Hukommelsesdetal.,**  
**Hjælp og Afslut.**




## Hukommelseskortværktøj

Tryk på , og vælg **Værktøjer**→ **Hukom.**. Du kan f.eks. bruge et hukommelseskort til at gemme overførte spil og programmer. Du kan også sikkerhedskopiere oplysninger fra spilkonsollens hukommelse og senere gendanne oplysningerne på spilkonsollen.

Se under [Indsættelse af spil- eller hukommelseskort](#), s. 14 og [Udtagning af hukommelseskort](#), s. 15.

Alle hukommelseskort skal opbevares utilgængeligt for børn.



**Vigtigt!** Du må ikke tage kortet ud under en handling, når  blinker i skærmens øverste højre hjørne. Hvis du tager kortet ud under en handling, kan du beskadige hukommelseskortet eller enheden, og dataene på kortet kan blive ødelagt.



Brug kun kompatible multimediekort (MMC) med denne enhed. Andre hukommelseskort, som f.eks. SD-kort (Secure Digital), passer ikke i MMC-kortholderen og er ikke kompatible med denne enhed. Hvis der bruges et ikke-kompatibelt hukommelseskort, kan det beskadige såvel hukommelseskortet som enheden, og data, der gemmes på det ikke-kompatible kort, kan ødelægges.

## Formatering af et hukommelseskort



**Vigtigt!** Når et hukommelseskort formateres, går alle data på kortet tabt.

Nogle hukommelseskort er formateret på forhånd, mens andre skal formateres. Spørg forhandleren for at finde ud af, om du skal formatere hukommelseskortet, før du kan bruge det.

- Vælg **Valg** → **Formatér hu.kort**. Vælg **Ja** for at bekræfte. Når formateringen er udført, indtaster du et navn til hukommelseskortet og trykker på **OK**.



**Tip!** Hvis du vil omdøbe et hukommelseskort, skal du gå til hukommelseskortet og vælge **Valg** → **Navn på hukom.kort**.

## Sikkerhedskopiering og gendannelse af oplysninger

- Hvis du vil sikkerhedskopiere oplysninger fra spilkonsollens hukommelse til et hukommelseskort, skal du vælge **Valg** → **Sik.kopiér enh.huk..**
- Hvis du vil gendanne oplysninger fra hukommelseskortet til spilkonsollens hukommelse, skal du vælge **Valg** → **Gendan fra kort**.

## Låsning af hukommelseskortet

Du kan angive en adgangskode, der beskytter hukommelseskortet mod uautoriseret brug.

Adgangskoden gemmes på spilkonsollen, og du behøver ikke at angive den igen, hvis du bruger hukommelseskortet på samme spilkonsol. Hvis du vil bruge hukommelseskortet på en anden spilkonsol, bliver du bedt om adgangskoden.

- Vælg **Valg** → **Indstil adgangskode**, **Skift adgangskode**, or **Fjern adgangskode**. Ved hver indstilling bliver du bedt om at angive og bekræfte adgangskoden (maks. 8 tegn).





**Bemærk!** Hvis du fjerner adgangskoden, låses hukommelseskortet op og kan bruges på andre spilkonsoller uden brug af adgangskode.

## Oplåsning af hukommelseskort

Hvis du sætter et andet adgangskodebeskyttet hukommelseskort i spilkonsollen, bliver du bedt om at angive adgangskoden for kortet.

- Hvis du vil låse kortet op, skal du vælge **Valg** → **Lås hukom.kort op**.

## Lydstyrke

Når du har et aktivt opkald eller lytter til en tone, skal du trykke på  eller  for henholdsvis at øge eller mindske lydstyrken.

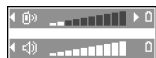
Ved hjælp af højttaleren kan du tale og lytte til spilkonsollen fra kort afstand uden at skulle holde den op til øret og i stedet have den f.eks. på et bord tæt ved. Du kan finde oplysninger om placering af højttaleren under **Taster og dele**, s. 13.

**Hvis du begynder at bruge højttaleren under et aktivt opkald**, skal du vælge **Valg** → **Aktivér højttaler**. Lydprogrammer som Komponist og Optager bruger højttaleren som standard.



**Vigtigt!** Hold ikke spilkonsollen op til øret, når højttaleren er i brug, da lydstyrken kan være meget høj.





**Du kan slå højttaleren fra**, når du har et aktivt opkald eller spiller musik ved at vælge **Valg** → **Aktivér håndsæt**.




Figur 5  
Navigationslinjen viser  
højttaleren i brug.

# Telefon


## Opkald

- 1 Indtast telefonnummeret med områdenummer i standbytilstand. Tryk på  for at fjerne et nummer. Ved internationale opkald skal du trykke to gange på  for at få det internationale præfiks frem (tegnet + erstatter den internationale adgangskode) og derefter indtaste landekoden, områdenummeret uden 0 og telefonnummeret.
- 2 Tryk på  for at ringe op til nummeret.
- 3 Tryk på  for at afslutte opkaldet (eller annullere opkaldsforsøget).





**Bemærk!** Et tryk på  afslutter altid et opkald, også selvom der er et andet aktivt program.




**Tip!** I standbytilstand trykker du på  for at åbne en liste over de 20 numre, du senest har ringet op til eller forsøgt at ringe op til. Rul til det ønskede nummer, og tryk på  for at ringe op til nummeret.



### Opkald ved hjælp af Kontakter

- Tryk på , og vælg **Kontakter**. Rul til det ønskede navn. Eller indtast de første bogstaver i navnet i feltet Søg. Matchende kontakter vises. Tryk på  for at ringe op.


### Opkald til telefonsvareren (netværkstjeneste)

- For at ringe op til din telefonsvarer skal du trykke på  i standbytilstand. Hvis spillkonsollen beder om telefonsvarerens nummer, som du har fået fra tjenesteudbyderen, skal du indtaste det og trykke på **OK**. Se også Omstilling af opkald (netværkstjeneste), s. 30. Hver telefonlinje kan have sit eget telefonsvarernummer, se Linje i brug (netværkstjeneste), s. 37.



**Tip!** Hvis du vil justere lydstyrken under et opkald, skal du trykke på  for at øge lydstyrken og på  for at mindske den.







**Tip!** Hvis du vil ændre telefonnummeret til din telefonsvarer, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer** → **Telefonsvarer** og vælge **Valg** → **Skift nummer**. Indtast det nummer, du har fået hos din tjenesteudbyder, og tryk på **OK**.




Figur 6  
Konferenceopkald med  
to deltagere.




## Hurtigkald til et telefonnummer

- 1 Tryk på , vælg **Værktøjer**→ **Hurtigkald**, og knyt telefonnummeret til en af hurtigkaldstasterne (  -  ).  er reserveret til telefonsvareren.
- 2 Gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Opkald**, og sæt **Hurtigkald** til **Til**.
- 3 Opkald: Gå til standbytilstand, og tryk på hurtigkaldstasten, og hold den nede, indtil opkaldet er startet.

## Konferenceopkald (netværkstjeneste)

- 1 Foretag et opkald til den første deltager.
- 2 Hvis du vil foretage et opkald til en anden deltager, skal du vælge **Valg**→ **Nyt opkald**. Indtast eller søg efter telefonnummeret, og tryk på **OK**. Det første opkald sættes automatisk i venteposition.
- 3 Når opkaldet er blevet besvaret, skal du slutte dig til den første deltager i konferenceopkaldet. Vælg **Valg**→ **Konference**.
  - Hvis du vil tilføje en ny person til opkaldet, gentager du trin 2 og vælger derefter **Valg**→ **Konference**→ **Tilføj til konference**. Enheden understøtter konferenceopkald mellem maks. seks deltagere inkl. dig selv.
  - Hvis du ønsker en privat samtale med én af deltagerne, skal du gøre følgende: Vælg **Valg**→ **Konference**→ **Privat**. Rul til den ønskede deltager, og tryk på **Privat**. Konferenceopkaldet sættes i venteposition på spilkonsollen. De øvrige deltagere kan fortsætte konferenceopkaldet. Når du er færdig med den private samtale, vælger du **Valg**→ **Tilføj til konference** for at vende tilbage til konferenceopkaldet.
  - Du fjerner en deltager ved at vælge **Valg**→ **Konference**→ **Fjern deltager**, ruller til deltageren og trykker på **Fjern**.
- 4 Tryk på  for at afslutte det aktive konferenceopkald.

## Besvarelse eller afvisning af opkald

- Du besvarer et indgående opkald ved at trykke på  og på  for at afslutte opkaldet.
- Hvis du ikke vil besvare et opkald, skal du trykke på . Personen, der foretager opkaldet, hører en optaget-tone.


Hvis der er sluttet et kompatibelt headset til enheden, kan du besvare og afslutte et opkald ved at trykke på headsettasten.



Hvis du trykker på **Lydløs**, slås kun ringetonen fra. Derefter kan du enten besvare eller afvise opkaldet.



**Tip!** Hvis du har aktiveret **Omstilling**→ **Ved optaget** for at omstille opkald, f.eks. til din telefonsvarer, omstilles et indgående opkald også, hvis du afviser det. Se [Omstilling af opkald \(netværkstjeneste\)](#), s. 30.

## Banke på (netværkstjeneste)

Hvis du har aktiveret tjenesten **Banke på**, får du besked via netværket, når der kommer et nyt opkald ind, mens du har et aktivt opkald. Du kan ændre indstillingerne ved at trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Opkaldsindstillinger**→ **Banke på**: Se også s. 37.


- 1 Tryk på  under et opkald for at besvare det ventende opkald. Det første opkald sættes i venteposition.  
For at skifte mellem de to opkald skal du trykke på **Skift**.
- 2 Tryk på  for at afslutte det aktive opkald.


## Valg under et opkald



Mange af de valgmuligheder, du har under et opkald, er netværkstjenester. Tryk på **Valg** under et opkald for visse af de følgende valgmuligheder: **U/mikrofoner** eller **M/mikrof.**,



**Tip!** Hvis du vil tilpasse spilkonsollens toner til forskellige miljøer og hændelser, for eksempel når du vil have din spilkonsol til at være lydløs, skal du se [Profiler](#), s. 75.



 **Tip!** Du kan føje DTMF-toner til felterne **Telefonnummer** eller **DTMF** på et kontaktkort.

 **Tip!** Du kan f.eks. stille opkald om til din telefonsvarers nummer.


 **Tip!** Du kan få vist en liste over afsendte beskeder ved at trykke på  og vælge **Beskeder**→ **Sendt**.

**Afslut aktivt opkald, Afslut alle opkald, Standby eller Tilbage, Nyt opkald, Konference, Privat, Fjern deltager, Besvar og Afvis.**

**Skift** for at skifte mellem et aktivt opkald og et opkald i venteposition, **Overfør** for at forbinde et indgående opkald eller et opkald i venteposition med et aktivt opkald og koble dig selv fra opkaldene.

**Send DTMF** bruges til at sende DTMF-tonestreng, for eksempel adgangskoder eller bankkontonumre. Indtast DTMF-strengen, eller søg efter den i **Kontakter**. Tryk på  flere gange for at lave: \*, **p** (pause), eller **w** (wait eller vent). Tryk på  for at lave #. Tryk på **OK** for at sende tonen.

## Omstilling af opkald (netværkstjeneste)



- 1 Hvis du vil stille indgående opkald om til et andet nummer, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **Omstilling**. Kontakt tjenesteudbyderen, hvis du ønsker yderligere oplysninger.
- 2 Vælg en af omstillingsfunktionerne, f.eks. **Ved optaget** for at omstille taleopkald, når dit nummer er optaget, eller når du afviser indgående opkald.
- 3 Vælg **Valg**→ **Aktiver** for at slå omstilling til, **Annuller** for at slå omstilling fra, **Kontrollér status** for at kontrollere, om omstillingen er aktiveret eller ej, eller **Annuller alle omstil.** for at annullere alle aktive omstillinger. Se Vigtige ikoner i standbytilstand, s. 22.



**Bemærk!** Du kan ikke have spærring af indgående opkald og omstilling aktiveret på samme tid. Se Opkaldsspærring (netværkstjeneste), s. 47.





## Log – Opkaldsinfo og generel log

Hvis du vil overvåge de telefonopkald, SMS-beskeder eller dataforbindelser, som registreres af spilkonsollen, trykker du på  og vælger **Værktøjer**→ **Log** og trykker på . Du kan filtrere den generelle log for at se netop en type hændelser og oprette nye kontaktkort baseret på logoplysningerne.


Forbindelser til din fjernpostkasse, MMS-central eller XHTML- eller WML-sider vises som dataopkald eller GPRS-forbindelser i den generelle kommunikationslog.

## Seneste opkald

Hvis du vil overvåge telefonnumrene på ubesvarede, modtagne og udgående opkald, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **Log**→ **Seneste opkald**. Spilkonsollen registrerer kun ubesvarede og modtagne opkald, hvis netværket understøtter disse funktioner, og spillekonsollen er tændt og inden for netværkstjenestens område.


**Sletning af lister over seneste opkald** – Hvis du vil slette alle lister over seneste opkald, skal du vælge **Valg**→ **Slet seneste opkald** i hovedvisningen i Seneste opkald. Hvis du vil rydde en opkaldsliste, skal du åbne den liste, du vil slette, og vælge **Valg**→ **Ryd liste**. For at slette enkelte hændelser skal du åbne en opkaldsliste, rulle til hændelsen og trykke på .

## Opkaldsvarighed

Hvis du vil se tælleren for opkaldsvarighed, mens du har et aktivt opkald, skal du gå til  og vælge **Værktøjer**→ **Log**→ **Opkaldsvarigh..**



**Bemærk!** Din tjenesteudbyders registrering af samtaletid og fakturering heraf kan variere, afhængigt af de enkelte netværksfunktioner, og hvordan der afrundes ved afregning osv.

**Sletning af opkaldsvarighedstællere** – Vælg **Valg**→ **Nulstil tidstællere**. Hertil skal du bruge låsekoden, se Sikkerhed, s. 43. For at rydde en enkelt hændelse skal du rulle til den og trykke på .



**Tip!** Når du i standbytilstand ser en note om ubesvarede opkald, skal du trykke på **Vis** for at få adgang til listen over ubesvarede opkald. Hvis du vil ringe tilbage, ruller du til et navn eller nummer og trykker på .




**Tip!** Hvis du vil se tælleren for opkaldsvarighed, mens du har et aktivt opkald, skal du gå til **Værktøjer**→ **Log** og vælge **Valg**→ **Indstillinger**→ **Vis opkaldsvarighed**→ **Ja**.



**Ordliste:** Maksimal opkaldspris – Der kan kun foretages opkald, så længe den fastsatte kreditgrænse (maksimal opkaldspris) ikke er overskredet, og du er på et netværk, der understøtter en maksimal opkaldspris. Antallet af tilbageværende enheder vises under et opkald og i standbytilstand. Når takstenhederne er udløbet, vises noten **Maksimal opkaldspris er nået**.

## Opkaldspriser (netværkstjeneste)

Du kan kontrollere cirkaprisen for det seneste opkald eller alle opkald ved at trykke på  og vælge **Værktøjer** → **Log** → **Opkaldspriser**. Opkaldspriserne vises separat for hvert SIM-kort.




**Bemærk!** Din tjenesteudbyders registrering af samtaletid og tjenester og fakturering heraf kan variere, afhængigt af de enkelte netværksfunktioner, skatter, og hvordan der afrundes ved afregning osv.

### Tjenesteudbyderens maksimale opkaldspris

Din tjenesteudbyder kan begrænse prisen på dine opkald til et vist antal takstenheder eller et vist beløb. Kontakt din tjenesteudbyder for at få oplysninger om tilstanden med begrænset pris og takstenhedspriser. Hvis du vil ændre indstillingen for **Vis priser i**, skal du måske bruge PIN2-koden (se [Sikkerhed](#), s. 44).

### Indstilling af en opkaldsprisgrænse for dig selv

- 1 Vælg **Valg** → **Indstillinger** → **Maksimal opkaldspris** → **Til**.
- 2 Du bliver bedt om at angive grænsen i enheder. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden. Når den prisgrænse, du har sat for dig selv, nås, stopper tælleren ved maksimumværdien, og noten **Nulstil tæller for pris for alle opkald**. Hvis du vil kunne foretage opkald, skal du gå til **Valg** → **Indstillinger** → **Maksimal opkaldspris** → **Fra**. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden, se [Sikkerhed](#), [Enhed og SIM](#), s. 44.


**Sletning af alle opkaldspristællere** – Vælg **Valg** → **Nulstil tællere**. Hertil skal du måske bruge PIN2-koden, se [Sikkerhed](#), [Enhed og SIM](#), s. 44. For at rydde en enkelt hændelse skal du rulle til den og trykke på .





**Bemærk!** Når der ikke er flere taletidsenheder eller valutaenheder tilbage, er det kun muligt at foretage opkald til det officielle alarmnummer, der er indkodet i enhedens hukommelse.



## GPRS-tæller

Hvis du vil kontrollere den mængde data, der sendes og modtages under GPRS-forbindelser, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **Log**→ **GPRS-tæller**. Du kan for eksempel skulle betale for dine GPRS-forbindelser ud fra mængden af sendte og modtagne data.

## Visning af den generelle log


Hvis du vil åbne den generelle log, skal du trykke på , vælge **Værktøjer**→ **Log** og trykke på . I den generelle log kan du for hver kommunikationshændelse se afsenderens eller modtagerens navn, telefonnummer, navn på tjenesteudbyder eller adgangspunkt. Underhændelser, såsom SMS-beskeder, der er sendt til flere end en person, og GPRS-forbindelser vises i loggen som én kommunikationshændelse.






**Bemærk!** Når der sendes beskeder, bliver ordet **"Sendt"** muligvis vist på enhedens skærm. Dette betyder, at beskeden er sendt fra din enhed til nummeret på beskedcentralen, som er indkodet i enheden. Det betyder ikke, at beskeden er modtaget af den påtænkte modtager. Kontakt din tjenesteudbyder for at få yderligere oplysninger om beskedtjenester.

**Filtrering af loggen:** Vælg **Valg**→ **Filtrer**. Rul til et filter, og tryk på **Vælg**.

**Rydning af loggens indhold:** For at rydde hele loggens indhold, lister i Seneste opkald og leveringsrapporter i Beskeder skal du vælge **Valg**→ **Ryd log**. Tryk på **Ja** for at bekræfte.

**GPRS-tæller og forbindelsestæller:** For at se hvor mange data, målt i kilobyte, der er blevet overført, og hvor lang tid en bestemt forbindelse har været, skal du rulle til en indgående eller udgående hændelse med et adgangspunkstikon  og vælge **Valg**→ **Vis detaljer**.

### Ikoner:


 for indgående,  
 for udgående og  
 for ubesvarede kommunikationshændelser.

Log	
	<b>WAP</b>
 Tale	<b>987654321</b>
 Tale	<b>Leist Helmut</b>
 Tale	<b>Spencer Mia</b>
 Data	<b>123456789</b>
 Tale	<b>Moncourt Anais</b>
<b>Valg</b>	<b>Afslut</b>

Figur 7 Generel log over kommunikationshændelser.


## Logindstillinger


Vælg **Valg**→ **Indstillinger**:

- **Varighed for log** – Loghændelserne bliver i spilkonsolhukommelsen i et defineret antal dage, hvorefter de automatisk slettes for at frigøre hukommelse.  
 **Bemærk!** Hvis du vælger **Ingen log**, slettes hele loggens indhold, lister i Seneste opkald og leveringsrapporter i Beskeder permanent.
- Yderligere oplysninger om **Opkaldsvarigh.**, **Vis priser i** og **Maksimal opkaldspris** finder du i afsnittene Opkaldsvarighed og Opkaldspriser (netværkstjeneste) ovenfor i dette kapitel.

## SIM-bibliotek og andre SIM-tjenester

Valg i biblioteket SIM:  
**Åbn, Ring op, Ny SIM-**  
**kontakt, Rediger, Slet,**  
**Markér/fjern mark.,**  
**Kopier til kontakter,**  
**Mine numre, SIM-**  
**detaljer, Hjælp og Afslut.**




Tryk på  og vælg **Værktøjer**→ **SIM-biblio.** for at få vist de navne og numre, der ligger på SIM-kortet. I SIM-biblioteket kan du tilføje, redigere eller kopiere numre til Kontakter, og du kan foretage opkald.

Du får adgang til de yderligere tjenester, der kan være på SIM-kortet, ved at trykke på  og vælge **Værktøjer**. Se også: Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og enhedshukommelsen, p. 50, Bekræft SIM-tjenest., s. 45, Begrænsede numre, s. 45 og Visning af beskeder på et SIM-kort, s. 68.



# Indstillinger

## Ændring af indstillinger

- 1 Tryk på , og vælg **Værktøjer**→ **Indstillinger**.
- 2 Rul til en indstillingsgruppe, og tryk på  for at åbne den.
- 3 Rul til den indstilling, du vil ændre, og tryk på .



## Enhedsindstillinger

### Generelt

**Autostart af spil** – Hvis du vil tillade, at et spil starter automatisk, når et kompatibelt skrivebeskyttet spilkort indsættes i spilkonsollen, skal du vælge **Til**.

**Sprog på enhed** – Når du ændrer sproget på skærmtjekterne på spilkonsollen, ændres formatet for dato og tid og de separatore, der f.eks. bruges ved beregninger, også.

**Automatisk** vælger sproget i overensstemmelse med oplysningerne på SIM-kortet. Når du har ændret sprog for skærmtjekterne, genstarter telefonen.



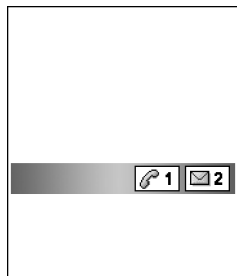
**Bemærk!** Når du ændrer indstillingerne for **Sprog på enhed** eller **Skriftsprog**, påvirker det alle programmer på spilkonsollen, og ændringen gælder, indtil du ændrer disse indstillinger igen.

**Skriftsprog** – Når du ændrer sproget, påvirkes de tegn og specialtegn, der er tilgængelige, når du skriver tekst og anvender den intelligente tekstindtastningsordbog.

**Ordbog** – Bruges til at sætte intelligent tekstindtastning til **Til** eller **Fra** for alle redigeringsprogrammer på spilkonsollen. Den intelligente tekstindtastningsordbog findes ikke til alle sprog.



Figur 8 Justering af skærmens lysstyrke.





Figur 9 Pauseskærmen ændres desuden, så den viser antallet af nye beskeder eller ubesvarede opkald.

**Opstartstekst/-logo** Opstartsteksten eller -logoet vises kort, hver gang du tænder for spilkonsollen. Vælg: **Standard** for at bruge standardbilledet, **Tekst** for at skrive en opstartstekst (maks. 50 bogstaver) eller **Billede** for at vælge et foto eller et grafikbillede i **Billeder**.

**Fabriksindstillinger** – Du kan nulstille nogle af indstillingerne til de oprindelige værdier. Hvis du vil gøre det, skal du bruge låsekoden. Se Sikkerhed, Enhed og SIM, s. 44. Når du har genindstillet indstillingerne, kan spilkonsollen tage længere tid om at blive tændt. Dokumenter og filer påvirkes ikke.

## Standbytilstand

**Baggrund** – Vælg **Ja** for at vælge et baggrundsbillede til standbytilstand.

**Venstre valgtast og Højre valgtast** – Bruges til at ændre de genveje, der vises over den venstre  og højre  valgtast i standbytilstand. Bemærk, at du ikke kan have en genvej til et program, du selv har installeret.

## Skærm

**Lysstyrke** – Bruges til at gøre skærmens kontrast lysere eller mørkere.

**Farvepalet** – Bruges til at ændre den farvepalet, der bruges på skærmen.

**Aktivér pauseskærm** – Pauseskærmen bliver aktiveret, når timeoutperioden er udløbet.

**Pauseskærm** – Vælg, hvad der skal vises på pauseskærmens linje: **Dato og tid** eller **Tekst**, du har skrevet.




## Opkaldsindstillinger



**Send eget opkalds-id** (netværkstjeneste) – Bruges til at vælge, at dit telefonnummer skal være synligt (**Ja**) eller skjult for (**Nej**) den person, du ringer til. Værdien kan også




indstilles af netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen, når du tegner abonnement (**Netværksafhæng.**).

**Banke på** (netværkstjeneste) – Vælg: **Aktiver** for at anmode netværket om at aktivere banke på-funktionen, **Annuler** for at anmode netværket om at deaktivere banke på-funktionen eller **Kontrollér status** for at kontrollere, om funktionen er aktiv eller ej.

**Automat. genopkald** – Vælg **Til**, så forsøger spilkonsollen maksimalt 10 gange at oprette forbindelse til et nummer efter et mislykket opkaldsforsøg. Tryk på  for at stoppe automatisk genopkald.

**Oversigt efter opkald** – Aktivér denne indstilling, hvis spilkonsollen kort skal vise den omtrentlige varighed af det seneste opkald. Hvis du vil have vist omkostningerne, skal **Maksimal opkaldspris** aktiveres for SIM-kortet. Se [Opkaldspriser \(netværkstjeneste\)](#), s. 32.

**Hurtigkald** – Vælg **Til**, og de numre, der er tildelt hurtigkaldstasterne ( - ) , kan kaldes op ved at trykke på tasten og holde den nede. Se også [Hurtigkald til et telefonnummer](#), s. 28.



**Valgfri svartast** – Vælg **Til**, og du kan besvare et indgående opkald ved at trykke kort på en vilkårlig tast, undtagen ,  og .



**Linje i brug** (netværkstjeneste) – Denne indstilling vises kun, hvis SIM-kortet understøtter to abonnentnumre, dvs. to telefonlinjer. Vælg, hvilken telefonlinje du vil bruge til at foretage opkald og sende SMS-beskeder. Opkald på begge linjer kan besvares, uanset hvilken linje der er valgt.

Hvis du vil forhindre linjevalg, skal du vælge **Linjeskift** → **Deaktiver**, hvis det understøttes af SIM-kortet. Du skal bruge PIN2-koden til at ændre denne indstilling.



**Bemærk!** Du kan ikke foretage opkald, hvis du vælger **Linje 2** og ikke har abonneret på denne netværkstjeneste.

 **Tip!** Hvis du vil ændre indstillingerne for omstilling, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer** → **Omstilling**. Se [Omstilling af opkald \(netværkstjeneste\)](#), s. 30.

 **Tip!** Hvis du vil skifte mellem telefonlinjerne, skal du trykke på og holde  nede i standbytilstand.



**Ordliste:** Et GSM-dataopkald muliggør dataoverførselshastigheder på højst 14,4 kbps. Et **højhastighedsdataopkald** (HSCSD eller High Speed Circuit Switched Data) bevirker, at dataoverførselshastigheden kan komme op på maks. 43,2 kbps. **GPRS** (General Packet Radio Service) bruger pakke-datateknologi, hvor oplysningerne sendes i korte datablokke over det mobile netværk.



## Forbindelsesindstillinger

### Om dataforbindelser og adgangspunkter

Spilkonsollen understøtter tre slags dataforbindelser: GSM-dataopkalds- (D), GSM-højhastighedsdataopkalds- (D\*) og GPRS-forbindelser (G). Se også Vigtige ikoner i standbytilstand, s. 22. En dataforbindelse er nødvendig, hvis du vil oprette forbindelse til et adgangspunkt. Der findes tre forskellige typer adgangspunkter, du kan definere:

- MMS-adgangspunkter til f.eks. at sende og modtage MMS-beskeder,
- adgangspunkt til internetprogrammet til visning af WML- eller XHTML-sider og
- internetadgangspunkt (IAP) til f.eks. at sende og modtage e-mails.

Spørg tjenesteudbyderen, hvilken type adgangspunkt der kræves til den tjeneste, du vil have adgang til. Kontakt forhandleren eller tjenesteudbyderen, hvis du ønsker oplysninger om tilgængelighed og abonnement på dataopkald, højhastighedsdataopkald og GPRS-forbindelsestjenester.

### Minimumsindstillinger til foretagelse af et dataopkald

Hvis du vil angive et sæt meget grundlæggende indstillinger for GSM-dataopkald, skal du gå til **Værktøjer**→**Indstillinger**→**Forbindelse**→**Adgangspunkter** og vælge **Valg**→**Nyt adgangspunkt**. Udfyld følgende: **Databærer:** Dataopkald, **Opkaldsnummer:** fra tjenesteudbyderen, **Dataopkaldstype:** Analogt og **Maks. datahastighed:** Automatisk.



**Bemærk!** Hvis du sender data i HSCSD-tilstand, kan det aflade spillkonsollens batteri hurtigere end normale tale- eller dataopkald, fordi spillkonsollen muligvis sender data til netværket oftere.

## Minimumsindstillinger til oprettelse af en GPRS-forbindelse

Du skal abonnere på GPRS-tjenesten. Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få oplysninger om tilgængelighed og abonnement på GPRS. GPRS-forbindelse og transmission kan blive takseret særskilt. Se også [GPRS-tæller](#), s. 33.

Gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Forbindelse**→ **Adgangspunkter**, og vælg **Valg**→ **Nyt adgangspunkt**.

Udfyld følgende: **Databærer**: GPRS og **Adgangspunktsnavn**: angiv det navn, du har fået af din tjenesteudbyder. Se [Oprettelse af et adgangspunkt](#), s. 39.

## Oprettelse af et adgangspunkt



**Tip!** Du modtager muligvis indstillinger for adgangspunkt i en SMS-besked fra en tjenesteudbyder. Eller du kan have forprogrammerede adgangspunktindstillinger på spilkonsollen. Se [Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger](#), s. 63.

- Hvis du vil oprette et nyt adgangspunkt, skal du gå til **Værktøjer**→ **Indstillinger**→ **Forbindelse**→ **Adgangspunkter**.

Hvis du allerede har adgangspunkter og vil oprette et nyt, skal du vælge **Valg**→ **Nyt adgangspunkt**→ **Brug standardindstil.** eller **Brug eksist. indstil.**, foretage de nødvendige ændringer og trykke på **Tilbage** for at gemme indstillingerne.




**Tip!** Du kan bestille indstillinger for internet-adgangspunkter, WAP, MMS og e-mail til spilkonsollen på adressen <http://support.n-gage.com>. Du finder links til N-Gage-websteder på forskellige sprog på adressen <http://www.n-gage.com/select.html>.



**Tip!** Guiden **Indstillinger**, som er inkluderet i PC Suite til Nokia N-Gage QD, kan hjælpe dig med at konfigurere indstillinger for adgangspunkt og postkasse. Du kan også kopiere eksisterende indstillinger, f.eks. fra din kompatible computer til spilkonsollen. Se den cd-rom, der fulgte med i salgspakken.

Valg på listen  
Adgangspunkter: **Rediger**,  
**Nyt adgangspunkt**, **Slet**,  
**Hjælp** og **Afslut**.

Valg ved redigering af  
indstillinger for  
adgangspunkt: **Skift**,  
**Avancerede indstil.**,  
**Hjælp** og **Afslut**.

 **Tip!** Se også [Krævede indstillinger til MMS-besked](#), s. 62, [Krævede indstillinger til e-mail](#), s. 62 og [Grundlæggende trin for at opnå adgang til det mobile internet](#), s. 84.

## Adgangspunkter

Det er vigtigt, at du starter oppefra med at udfylde indstillingerne, da det varierer hvilke indstillingsfelter, der er tilgængelige, alt efter hvilken dataforbindelse du vælger (**Databærer**), eller om du skal indsætte en **Gateway-IP-adresse**. Følg vejledningen fra din tjenesteudbyder.

**Navn på forbindelse** – Skriv et passende navn til forbindelsen.

**Databærer** – Afhængigt af hvilken dataforbindelse du vælger, er kun visse felter til indstillinger tilgængelige. Angiv indstillinger i alle felter, der er markeret med **Skal angives** eller med en rød stjerne. Andre felter kan efterlades tomme, medmindre du er blevet bedt om at udfylde dem af din tjenesteudbyder.



**Bemærk!** Hvis du vil kunne bruge en dataforbindelse, skal udbyderen af netværkstjenester understøtte denne funktion og om nødvendigt aktivere den for dit SIM-kort.

**Adgangspunktsnavn** (kun GPRS) – Adgangspunktets navn skal bruges for at kunne oprette forbindelse til GPRS-netværket. Du får navnet på adgangspunktet af din netværksoperatør eller tjenesteudbyder.

**Opkaldsnummer** (kun for GSM-data og -højhastighedsdata) – Modemtelefonnummeret på adgangspunktet.

**Brugernavn** – Brugernavnet kan være nødvendigt for at oprette en dataforbindelse, og det leveres normalt af tjenesteudbyderen. I brugernavnet skelnes der ofte mellem store og små bogstaver.

**Adgangskodeanmod.** – Hvis du skal indtaste en ny adgangskode, hver gang du logger på en server, eller hvis du ikke vil gemme din adgangskode på spilkonsollen, skal du vælge **Ja**.

**Adgangskode** – Det kan være nødvendigt med en adgangskode for at oprette en dataforbindelse, og den leveres normalt af tjenesteudbyderen. I adgangskoden skelnes der ofte mellem store og små bogstaver.



**Godkendelse – Normal/Sikker.**

**Startside** – Afhængigt af hvad du er ved at konfigurere, skal du enten skrive webadressen eller adressen på MMS-beskedcentralen.

**Gateway-IP-adresse** – Den IP-adresse, den ønskede WAP-gateway bruger.

**Dataopkaldstype** (kun for GSM-data og højhastighedsdata) – Angiver, om spilkonsollen bruger en analog eller en digital forbindelse. Denne indstilling afhænger af både din GSM-netværksoperatør og din internetudbyder, fordi nogle GSM-netværk ikke understøtter visse typer ISDN-forbindelser. Kontakt din internetudbyder, hvis du vil have yderligere oplysninger.

**Maks. datahastighed** (kun for GSM-data og højhastighedsdata) – Valgmulighederne afhænger af, hvad du har valgt i **Sessionstilstand** og **Dataopkaldstype**. Bruges til at angive en grænse for den maksimale forbindelseshastighed, når der bruges højhastighedsdata. Høj datahastighed er dyrere, afhængig af netværksudbyderen. Når der er oprettet forbindelse, kan hastigheden være lavere, afhængigt af netværksbetingelserne.

**Forbindelsessikkerh.** – Vælg, om der skal bruges TLS (Transport Layer Security) til forbindelsen eller ej.

**Sessionstilstand** (kun, hvis der er angivet en **Gateway-IP-adresse**) – **Permanent** / **Midlertidig**.

**Valg→ Avancerede indstil.**

**Enhedens IP-adresse** – Spilkonsollens IP-adresse. **Primær navneserver** – Den primære DNS-servers IP-adresse. **Sekund. navneserver** – Den sekundære DNS-servers IP-adresse. **Proxyserveradresse** – Proxyserverens IP-adresse. **Proxyporrtnummer** – Proxyserverens portnummer.



Hvis du har behov for at angive disse indstillinger, skal du kontakte internetudbyderen for at få disse adresser.



**Ordliste:** ISDN-forbindelser er en måde at etablere et dataopkald mellem din spilkonsol og dit adgangspunkt på. ISDN-forbindelser er digitale fra slutpunkt til slutpunkt og giver derfor hurtigere konfigurationstider og datahastigheder end analoge forbindelser.



**Ordliste:** DNS – Domain Name Service. En internettjeneste, der oversætter domænenavne, f.eks. **www.nokia.com**, til IP-adresser, f.eks. **192.100.124.195**.



**Ordliste:** PPP (Point-to-Point Protocol) – En almindelig protokol til netværksprogrammer, som gør det muligt at oprette en direkte forbindelse fra en hvilken som helst computer til internettet ved hjælp af et modem og en telefonlinje.

Følgende indstillinger vises, hvis du har valgt **Dataopkald** som **Databærer**, når du begynder at oprette adgangspunktet:

**Brug tilbagekald** – Denne indstilling giver en server mulighed for at ringe tilbage til dig, når du har foretaget det første opkald. Kontakt din tjenesteudbyder, hvis du vil abonnere på denne tjeneste.

**Tilbagekaldstype** – Spørg tjenesteudbyderen om den korrekte indstilling.

**Tilbagekaldsnummer** – Indtast spilkonsollens datatelefonnummer, som tilbagekaldsserveren skal bruge. Som regel er dette nummer spilkonsollens telefonnummer til dataopkald.

**Brug PPP-komprim.** – Når denne indstilling sættes til **Ja**, øger den dataoverførselshastigheden, hvis den understøttes af PPP-fjernserveren. Hvis du har problemer med at oprette forbindelse, skal du prøve med indstillingen **Nej**. Kontakt din tjenesteudbyder for at få vejledning.

Hvis du vil indsætte et loginscript, skal du vælge **Brug loginscript** → **Ja**. Indsæt loginscriptet i **Loginscript**.

**Modeminitialisering** (modeminitialiseringsstreng) – styrer spilkonsollen ved hjælp af modem-AT-kommandoer. Hvis det kræves, skal du angive de tegn, som GSM-netværksudbyderen eller internetudbyderen har defineret.

## GPRS

GPRS-indstillingerne berører alle de adgangspunkter, som bruger en GPRS-dataforbindelse.

**GPRS-forbindelse** – Hvis du vælger **Når tilgængelig**, og du er på et netværk, der understøtter GPRS, registreres spilkonsollen på GPRS-netværket, og SMS-beskeder sendes via GPRS. Det er f.eks. også hurtigere, hvis du starter en aktiv GPRS-forbindelse til at sende og modtage e-mail-beskeder. Hvis du vælger **Efter behov**, bruger spilkonsollen kun en GPRS-forbindelse, hvis du starter et program eller en handling, der har brug for den. Hvis

der ikke er nogen GPRS-dækning, og du har valgt **Når tilgængelig**, forsøger spilkonsollen med mellemrum at oprette en GPRS-forbindelse.

**Adgangspunkt** – Navnet på adgangspunktet er nødvendigt, hvis du vil bruge spilkonsollen som et GPRS-modem til computeren.

## Dataopkald

Dataopkaldsindstillinger påvirker alle adgangspunkter, der bruger et dataopkald og højhastighedsdataopkald.

**Onlinetid** – Hvis der ikke er nogen handlinger, afbrydes dataopkaldet automatisk efter en timeoutperiode. Valgmulighederne er **Brugerdefineret**, hvor du skal indtaste et tidspunkt, eller **Ubegrænset**.



## Dato og tid

Med indstillingerne for dato og tid kan du definere den dato og det klokkeslæt, der bruges på spilkonsollen, ligesom du kan ændre dato- og tidsformat og separatorer. Vælg **Urtype**→

**Analogt** eller **Digitalt** for at ændre det ur, der vises i standbytilstand. Vælg **Autoopdatering af tid**, hvis mobiltelefonnetværket skal opdatere oplysninger om klokkeslæt, dato og tidszone på spilkonsollen (netværkstjeneste).



**Bemærk!** Spilkonsollen genstarter, så indstillingen **Autoopdatering af tid** kan træde i kraft.





**Tip!** Se mere om sprogindstillinger på s. 35.



## Sikkerhed

### Enhed og SIM

**PIN-koden (Personal Identification Number) (4 til 8 cifre)** – beskytter dit SIM-kort imod uautoriseret brug. PIN-koden leveres normalt sammen med SIM-kortet. Hvis du tre gange

 **Tip!** Hvis du vil låse spilkonsollen manuelt, skal du trykke på . Der åbnes en liste med kommandoer. Vælg **Lås enheden**.

i træk indtaster en forkert PIN-kode, spærres PIN-koden, og du skal fjerne spærringen, før du kan bruge SIM-kortet igen. Se oplysningerne om PUK-koden i dette afsnit.

**PIN2-koden (4 til 8 cifre)**, som leveres sammen med nogle SIM-kort, er påkrævet for at få adgang til bestemte funktioner, f.eks. opkaldspristællere.

**Låsekode (5 cifre)** kan bruges til at låse spilkonsollen for at undgå uautoriseret brug. Låsekoden er fra fabrikken sat til **12345**. Hvis du vil undgå uautoriseret brug af spilkonsollen, skal du ændre låsekoden. Hold den nye kode hemmelig, og opbevar den på et sikkert sted. Undlad at opbevare koden sammen med spilkonsollen.

**PUK- (Personal Unblocking Key) og PUK2-koden (8 cifre)** er påkrævet for at ændre henholdsvis en spærret PIN-kode eller PIN2-kode. Hvis koderne ikke leveres sammen med SIM-kortet, skal du kontakte den operatør, hvis SIM-kort er i spilkonsollen.

**PIN-kode-anmodning** – Hvis PIN-kodeanmodningen er aktiv, skal koden angives, hver gang der tændes for spilkonsollen. Deaktivering af PIN-kodeanmodningen er muligvis ikke tilladt i forbindelse med visse SIM-kort.

**PIN-kode/PIN2-kode/Låsekode** – Du kan ændre låsekoden, PIN-koden og PIN2-koden. Disse koder kan kun bestå af tal fra **0** til **9**.

Undgå at bruge adgangskoder, der ligner eller anvendes som alarmnumre, for at forhindre, at du ved et uheld ringer op til alarmnummeret.

**Tidsrum for autolås** – Du kan angive et tidsrum for autolås, en timeout, hvorefter spilkonsollen automatisk låses og kun kan bruges, hvis den rigtige låsekode indtastes. Indtast et tal for timeoutperioden i minutter, eller vælg **Ingen** for at slå autolåseperioden fra.

- Hvis du vil låse spilkonsollen op, skal du indtaste låsekoden.



**Bemærk!** Når enheden er låst, er det stadig muligt at ringe til det officielle alarmnummer, der er indkodet i enhedens hukommelse. For at foretage et nødopkald, mens enheden er indstillet til profilen Offline, kan det være nødvendigt


at indtaste låsekoden og skifte enheden til en opkaldsprofil, før opkald kan foretages, herunder opkald til et alarmnummer.

**Lås ved SIM-ændring** – Du kan få spilkonsollen til at bede om låsekoden, hvis der indsættes et ukendt, nyt SIM-kort i spilkonsollen. Spilkonsollen vedligeholder en liste over SIM-kort, der genkendes som ejerens kort.

**Begr. nr.** – Du kan begrænse dine udgående opkald til udvalgte telefonnumre, hvis denne funktion understøttes af SIM-kortet. Du skal bruge PIN2-koden til denne funktion. Hvis funktionen er aktiv, kan du kun ringe op til de telefonnumre, som er inkluderet på listen over begrænsede numre, eller som begynder med de samme cifre som et telefonnummer på listen.



**Bemærk!** Når der bruges sikkerhedsfunktioner, der begrænser opkald (f.eks. opkaldsspærring, lukket brugergruppe og begrænsede numre), er det stadig muligt at ringe til det officielle alarmnummer, der er indkodet i enhedens hukommelse.

Hvis du vil se listen med begrænsede numre, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **Begr. nr.** Hvis du vil tilføje nye numre på listen over begrænsede numre, skal du vælge **Valg**→ **Ny kontakt** eller **Tilføj fra Kontakter**.

**Lukket brugergruppe** (netværkstjeneste) – Bruges til at angive en gruppe personer, du kan ringe til, og som kan ringe til dig. Vælg: **Standard** for at aktivere den gruppe, der er aftalt med netværksoperatøren, **Til** for at bruge en anden gruppe (du skal kende gruppens indeksnummer) eller **Fra**.

**Bekræft SIM-tjenest.** (netværkstjeneste) – Hvis du vil indstille spilkonsollen til at vise bekræftelsesmeddelelser, når du bruger en SIM-korttjeneste.

## Certifikatstyring

Digitale certifikater garanterer ikke for sikkerheden, men bruges til at verificere, hvor softwaren kommer fra.

Valg i visningen  
Begrænsede numre: **Åbn,**  
**Ring op, Ny kontakt,**  
**Rediger, Slet, Tilføj til**  
**Kontakter, Tilføj fra**  
**Kontakter, Søg, Markér/**  
**fjern mark., Hjælp og**  
**Afslut.**



**Ordliste:** Digitale certifikater bruges til at bekræfte oprindelsen af XHTML- eller WML-sider og installeret software. Man kan imidlertid kun stole på et certifikat, hvis man er sikker på, at certifikatet kommer fra en pålidelig kilde.



**Vigtigt!** Bemærk, at selvom brugen af certifikater mindsker risikoen væsentligt ved fjernforbindelser og softwareinstallation, skal de bruges korrekt for at kunne udnytte den øgede sikkerhed. Tilstedeværelsen af et certifikat giver ikke nogen beskyttelse i sig selv. Certifikatstyring skal indeholde certifikater, der er korrekte, ægte, eller som der er tillid til, hvis der skal være øget sikkerhed. Certifikater har en begrænset levetid. Hvis Certifikatet er udløbet eller Certifikatet er ikke gyldigt endnu vises, selvom certifikatet skulle være gyldigt, skal du kontrollere, at den aktuelle dato og det aktuelle klokkeslæt på enheden er korrekt.

### Visning af certifikatdetaljer – kontrol af pålidelighed

Du kan kun være sikker på, at identiteten af en WAP-gateway eller en server er ægte, hvis signaturen og gyldighedsperioden for en gateway eller et servercertifikat er blevet kontrolleret.

Der vises en meddelelse på spilkonsollens skærm: Hvis serverens eller gatewayens identitet ikke er ægte, eller hvis du ikke har det rigtige sikkerhedscertifikat på spilkonsollen.

Hvis du vil kontrollere certifikatoplysninger, skal du rulle til certifikatet og vælge **Valg** → **Certifikatdetaljer**. Når du åbner certifikatdetaljer, kontrollerer Certifikatstyring gyldigheden af certifikatet, og en af følgende meddelelser vises:

- **Der er ikke tillid til certifikatet** – Du har ikke indstillet et program til at bruge certifikatet. Se det næste afsnit [Ændring af tillidsindstillingerne for et godkendelsescertifikat](#).
- **Certifikatet er udløbet** – Gyldighedsperioden er slut for det valgte certifikat.

Valg i hovedvisningen  
Certifikatstyring:  
**Certifikatdetaljer, Slet,  
Tillidsindstillinger,  
Markér/fjern mark.,  
Hjælp og Afslut.**

- **Certifikatet er ikke gyldigt endnu** – Gyldighedsperioden er ikke begyndt for det valgte certifikat.
- **Certifikatet er beskadiget** – Certifikatet kan ikke bruges. Kontakt certifikatudstederen.

### Ændring af tillidsindstillingerne for et godkendelsescertifikat



**Vigtigt!** Inden du ændrer nogen certifikatindstillinger, skal du være sikker på, at du har tillid til indehaveren af certifikatet, og at certifikatet virkelig tilhører den angivne indehaver.

Rul til et godkendelsescertifikat, og vælg **Valg** → **Tillidsindstillinger**. Afhængigt af certifikatet vises der en liste over programmer, der kan bruge det valgte certifikat. Eksempel: **Internet: Ja** – Certifikatet kan godkende websteder. **Programstyring: Ja** – Certifikatet kan godkende oprindelsen af nye programmer. **Internet: Ja** – Certifikatet kan godkende e-mail- og billedservere.



### Opkaldsspærring (netværkstjeneste)

Med opkaldsspærring kan du begrænse de opkald, der kan foretages med eller modtages af spillekonsollen. Til denne funktion skal du bruge spæringsadgangskoden fra tjenesteudbyderen.

- Rul til en af spæringsindstillingerne, og vælg **Valg** → **Aktivér** for at anmode netværket om at sætte en opkaldsbegrænsning på, **Annuller** for at slå den valgte opkaldsbegrænsning fra eller **Kontrollér status** for at kontrollere, om opkaldene er spærret eller ej.
- Vælg **Valg** → **Annuller alle spær.** for at annullere alle aktive opkaldsspærringer.
- Vælg **Valg** → **Skift spær.adg.kode** for at ændre spæringsadgangskoden.



**Bemærk!** Når opkald er spærret, er det stadig muligt at ringe til bestemte officielle alarmnumre.



**Bemærk!** Opkaldsspærring og viderestilling af opkald kan ikke være aktive på samme tid.

**Ordliste:**

Roamingaftale – En aftale mellem to eller flere netværkstjenesteudbydere, som sætter brugerne af én tjenesteudbyder i stand til at bruge de andre udbyderes tjenester.

**Ikonet vist i standbytilstand:**

– et headset er tilsluttet.



– en teleslynge er tilsluttet.

Se Omstilling af opkald (netværkstjeneste), s. 30 eller "Begrænsede numre", s. 45.

Bemærk, at Opkaldsspærring berører alle opkald, herunder dataopkald.



## Netværk

**Valg af operatør** – Vælg **Automatisk** for at lade spilkonsollen søge efter og vælge et af de tilgængelige netværk eller **Manuelt** for at vælge netværket manuelt på en netværksliste. Hvis forbindelsen til det manuelt valgte netværk afbrydes, afspilles der en fejltone, og du bliver spurgt, om du vil vælge et netværk. Det valgte netværk skal have en roamingaftale med dit hjemmenetværk, dvs. den operatør, hvis SIM-kort sidder i din spilkonsol.

**Celleinformation** – Vælg **Til** for at indstille spilkonsollen til at angive, om den bruges i et trådløst netværk, der er baseret på MCN-netværksteknologien (Micro Cellular Network) og aktivere modtagelse af celleinformation.



## Indstillingerekstraudstyr

**Ekstraudstyr i brug** – Vælg det ekstraudstyr, du bruger.

**Headset/ Teleslynge/ Teksttelefon/ Håndfri** – Vælg **Standardprofil** for at vælge den profil, du vil have aktiveret, hver gang du slutter et bestemt ekstraudstyr til spilkonsollen. Se Profiler, s. 75. Vælg **Automatisk svar** for at indstille spilkonsollen til automatisk at besvare et indgående opkald efter fem sekunder. Hvis Ringesignal er sat til **Enkelt bip** eller **Lydløs**, kan automatisk svar ikke benyttes.





# Kontakter (Telefonbog)

Du kan også tilføje en personlig ringetone, stemmekoder eller miniaturebilleder til et kontaktkort. Du kan også oprette kontaktgrupper, så du kan sende SMS-beskeder eller e-mails til mange modtagere på samme tid. Du kan tilføje modtagne kontaktoplysninger (visitkort) til biblioteket Kontakter. Se Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger, s. 63.





**Bemærk!** Kontaktoplysninger kan kun sendes til eller modtages fra kompatible enheder.




**Tip!** Du kan flytte kontakter fra mange forskellige Nokia-telefoner til din spillkonsol ved hjælp af programmet Data Import i PC Suite til Nokia N-Gage QD. Yderligere oplysninger finder ud i hjælpefunktionen i PC Suite.



## Lagring af navne og numre – oprettelse og redigering af kontaktkort

- 1 Tryk på  og vælg **Kontakter** og vælg sedan **Valg**→ **Ny kontakt**.
  - 2 Udfyld de felter, du ønsker, og tryk på **Udført**.
- Hvis du vil redigere kontaktkortene, skal du i biblioteket Kontakter rulle til kontaktkortet og trykke på . Hvis du vil ændre oplysningerne på kortet, skal du vælge **Valg**→ **Rediger**.
  - Hvis du vil slette et kontaktkort, skal du i biblioteket Kontakter rulle til kontaktkortet og vælge **Valg**→ **Slet**.
  - Hvis du vil vedhæfte en miniature til et kontaktkort, skal du åbne kontaktkortet, vælge **Valg**→ **Rediger** og derefter vælge **Valg**→ **Tilføj miniature**. Miniaturebilledet vises, når kontakten ringer.


Valg i biblioteket  
Kontakter: **Åbn, Ring op, Opret besked, Ny kontakt, Rediger, Slet, Dupliker, Tilføj til gruppe, Hører til grupper, Markér/fjern mark., Send, Kontaktoplysninger, Hjælp og Afslut.**

Valg ved redigering af et kontaktkort: **Tilføj miniature / Fjern miniature, Tilføj detalje, Slet detalje, Rediger etiket, Hjælp og Afslut.**  
**Tip!** Yderligere oplysninger om, hvordan du gemmer billeder, finder du under Billeder, s. 53.

 **Tip!** Hvis du vil sende kontaktoplysninger, skal du i biblioteket Kontakter rulle til det kort, du vil sende. Vælg **Valg**→ **Send**→ **Via SMS**, **Via e-mail** (kun tilgængelig, hvis de korrekte e-mail-indstillinger er valgt) eller **Via Bluetooth**. Se kapitlet Beskeder og Afsendelse af data via Bluetooth, s. 95.


- For at tilføje et billede til et kontaktkort, skal du åbne et kontaktkort og trykke på  for at åbne billedvisningen (). Hvis du tilføjer et billede, skal du vælge **Valg**→ **Tilføj billede**.


## Kopiering af kontakter mellem SIM-kortet og enhedshukommelsen

- Hvis du vil kopiere navne og numre fra et SIM-kort til spilkonsollen, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **SIM-bibli.**. Vælg det eller de navne, du vil kopiere, og vælg **Valg**→ **Kopier til Kontakter**.
- Hvis du vil kopiere et telefon-, fax- eller personsøgningsnummer fra Kontakter til SIM-kortet, skal du gå til Kontakter og åbne et kontaktkort. Rul til nummeret, og vælg **Valg**→ **Kopier til SIM-bibli.**

## Tilføjelse af en ringetone til et kontaktkort eller en gruppe

Når kontakten eller et medlem af gruppen ringer til dig, afspiller spilkonsollen den valgte ringetone (hvis nummeret til den person, der ringer, sendes med opkaldet, og din spilkonsol genkender det).

- 1 Tryk på  for at åbne et kontaktkort, eller gå til gruppelisten, og vælg en kontaktgruppe.
  - 2 Vælg **Valg**→ **Ringetone**: Der åbnes en liste med ringetoner.
  - 3 Rul til den ringetone, du vil bruge til kontakten eller gruppen, og tryk på **Vælg**.
- Du kan fjerne ringetonen ved at vælge **Standardtone** på listen over ringetoner.

 **Bemærk!** Ved en individuel kontakt bruger spilkonsollen den ringetone, der senest blev tildelt. Så hvis du først ændrer en gruppes ringetone og derefter ringetonen for en enkelt kontakt i den pågældende gruppe, anvendes den individuelle kontakts ringetone.

## Stemmestyret opkald

Du kan foretage et telefonopkald ved at sige den stemmekode, der er tilføjet til et kontaktkort. Alle talte ord kan bruges som stemmekode.

Inden du bruger stemmekoder, skal du huske følgende:


- Stemmekoder er ikke afhængige af sprog. De er afhængige af brugerens stemme.
- Udtal navnet præcist, som du udtalte det, da det blev optaget.
- Stemmekoder er følsomme over for baggrundsstøj. Optag og brug stemmekoder i rolige omgivelser.
- Meget korte navne accepteres ikke. Brug lange navne, og undgå at bruge navne, der ligner hinanden, til forskellige numre.



**Bemærk!** Det kan være svært at bruge stemmekoder i støjende omgivelser eller i nødsituationer, så du skal være opmærksom på, at stemmeopkald ikke er pålidelige under alle forhold.

## Tilføjelse af en stemmekode til et telefonnummer

Du kan kun have en stemmekode pr. kontaktkort. Du kan tilføje en stemmekode til op til 25 telefonnumre.

- 1 I biblioteket **Kontakter** åbner du det kontaktkort, du vil føje en stemmekode til.
- 2 Rul til det nummer, du vil føje stemmekoden til, og vælg **Valg** → **Tilføj stemmekode**.
- 3 Tryk på **Start** for at optage en stemmekode. Når starttonen har lydt, skal du tydeligt sige det eller de ord, som du vil optage som stemmekode. Vent, indtil spilkonsollen spiller den optagne kode og gemmer den. Der ses et symbol  ud for nummeret på kontaktkortet. Det viser, at der er føjet en stemmekode til det.




**Tip!** Hurtigkald er en hurtig måde at ringe op til telefonnumre på, som du bruger ofte. Du kan tildele hurtigkaldstaster til otte telefonnumre. Se "Hurtigkald til et telefonnummer" på s. 28.

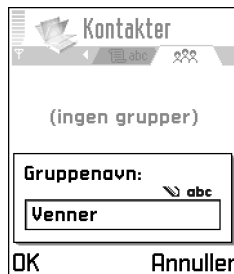


**Eksempel:** Du kan bruge en persons navn som stemmekode, f.eks. Johns mobil.



**Tip!** Hvis du vil se en liste over definerede stemmekoder, skal du vælge **Valg** → **Kontaktoplysninger** → **Stemmekoder** i biblioteket **Kontakter**.


 **Tip!** Hvis du vil lytte til, ændre eller slette en stemmekode, skal du åbne et kontaktkort, rulle til det nummer, der har en stemmekode (angivet med ☎), og vælge **Valg** → **Stemme-koder**. Derefter vælger du enten **Afspil**, **Skift** eller **Slet**.



Figur 10 Oprettelse af en kontaktgruppe.

## Foretagelse af et opkald ved at sige en stemmekode



Du skal sige stemmekoden på nøjagtig samme måde, som da du optog den.

- 1 Tryk på og hold  nede i standbytilstand. Der spilles en kort tone, og noten *Tal nu* vises.
- 2 Når du foretager et opkald ved at sige en stemmekode, er højttaleren i brug. Hold spilkonsollen på kort afstand, og sig stemmekoden tydeligt.
- 3 Spilkonsollen afspiller den originale stemmekode, viser navnet og nummeret, og ringer op til nummeret til den genkendte stemmekode.
  - Hvis spilkonsollen afspiller den forkerte stemmekode, eller hvis du vil forsøge at foretage et stemmestyrket opkald igen, skal du trykke på **Gentag**.



**Bemærk!** Stemmestyrket opkald kan ikke bruges, når en dataopkalds- eller en GPRS-forbindelse er aktiv.

## Oprettelse af kontaktgrupper

- 1 Tryk på  i biblioteket Kontakter for at åbne listen Grupper.
- 2 Vælg **Valg** → **Ny gruppe**.
- 3 Skriv navnet på gruppen, eller brug standardnavnet **Gruppe**, og tryk på **OK**.
- 4 Åbn gruppen, og vælg **Valg** → **Tilføj medlemmer**.
- 5 Rul til en kontakt, og tryk på  for at markere den. Hvis du vil tilføje flere medlemmer ad gangen, skal du gentage denne handling på alle de kontakter, du vil tilføje.
- 6 Tryk på **OK** for at tilføje kontakten/-erne i gruppen.

## Fjernelse af medlemmer fra en gruppe

- 1 Åbn den gruppe, du vil ændre, på listen Grupper.
- 2 Rul til enheden, og vælg **Valg** → **Fjern fra gruppe**.
- 3 Tryk på **Ja** for at fjerne kontakten fra gruppen.

# Billeder



## Billeder – visning af billeder

Du kan gemme billeder fra Skærbillede eller billeder, du har modtaget i en MMS- eller billedbesked, vedhæftet i en e-mail eller via Bluetooth. Når du har modtaget et billede i Indbakke, skal du gemme det i enhedens hukommelse eller på et hukommelseskort. Du kan gemme grafik, du har modtaget i billedbeskeder, i mappen Grafikbesked.

- 1 Tryk på , og vælg **Tilbehør** → **Billeder**. Tryk på eller for at gå fra en hukommelsesfane til en anden. Hvis du vil gennemse billederne, skal du trykke på og .
- 2 Tryk på for at åbne et billede. Når billedet er åbent, kan du øverst på skærmen se navnet på billedet og antallet af billeder i mappen.

### Tastaturgenveje

Rotér: - mod uret, - med uret.

- Rul: - op, - ned, - til venstre, - til højre.
- Zoom: - ind, - ud. Tryk på , og hold den nede for at vende tilbage til normal visning.
- Visning: - skift mellem fuld skærm og normal visning



**Tip!** Du kan sende billeder til kompatible enheder via forskellige beskedtjenester.



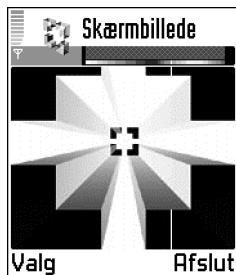
## Skærbillede

Du kan tage billeder fra spilkonsollens skærm. Programmet Skærbillede kører i baggrunden og fotograferer skærmindholdet, når du trykker en bestemt tastekombination.

Valg i Billeder: **Åbn**, **Send**, **Billedoverførsel**, **Slet**, **Flyt til mappe**, **Ny mappe**, **Markér/fjern mark.**, **Omdøb**, **Vis detaljer**, **Tilføj til Gå til**, **Opdater miniaturer**, **Hjælp** og **Afslut**.






Figur 11 Hovedvisningen i Billeder.



Figur 12 Skærbillede.

Bemærk, at når der indsættes et spil- eller hukommelseskort, lukkes alle programmer, der er åbne i enheden. Hvis du vil tage et skærbillede i et spil, skal du først indsætte et spillkort og derefter åbne programmet Skærbillede.

- 1 Tryk på , og vælg **Tilbehør** → **Skærbillede**.
- 2 Vælg **Valg** → **Lad program køre**. Programmet forsvinder fra skærmen. Skærbillede forbliver aktivt. Det har ingen indflydelse på de programmer, du vil køre, og giver dig mulighed for når som helst at fotografere skærmindholdet, f.eks. når du spiller et spil.
- 3 Tryk på  +  for at tage et billede af skærmen. Skærbillederne gemmes automatisk i **Billeder**.



**Bemærk!** Hvis der mangler hukommelse, lukker spilkonsollen muligvis nogle programmer. Spilkonsollen gemmer alle ikke-gemte data, før et program lukkes.

## Ændring af indstillinger for Skærbillede

Vælg **Valg** → **Indstillinger** for at ændre:


- **Tag skærbil. med** – Vælg en tastekombination til at tage billeder af skærmen med.
- **Mappenavn, Skærbillednavn, Skærbilledkvalitet**.
- **Brug standardnavn** – Vælg **Ja**, hvis du vil gemme billedet med det navn, du indtastede under **Skærbillednavn**. Vælg **Nej** for at angive et individuelt navn til hvert billede (det navn, du indtastede under **Skærbillednavn**, vises som standard).



## Videoafspiller

Tryk på , og vælg **Tilbehør**→ **Videoafspil.** for at spille videoklip, der er gemt i enhedens hukommelse eller på et hukommelseskort.

Videoafspiller understøtter filer med filtypen .3gp og .nim. Bemærk, at alle varianter af filformaterne ikke nødvendigvis understøttes.

- Hvis du vil afspille et videoklip, skal du rulle til det og trykke på  eller vælge **Valg**→ **Åbn**.
- Hvis du vil sende et videoklip, skal du rulle til det videoklip, du vil sende, og vælge **Valg**→ **Send**→ **Via MMS**, **Via e-mail** eller **Via Bluetooth**. Vælg en modtager. Videoklipet flyttes til Udbakke til afsendelse. MMS-beskedens maks. størrelse er 95 KB, og derfor må det optagne videoklip maks. være på 95 KB, dvs. ca. 15 sekunder.
- Du kan slå lyden til eller fra, justere skærmens kontrast eller få afspilningen af videoklip til at genstarte automatisk, når den er færdig, ved at vælge **Valg**→ **Indstillinger**.

## Modtagelse af videoklip i en besked

- Når du modtager et videoklip i et understøttet format i en MMS-besked, skal du gå til **Beskeder** og åbne MMS-beskeden. Hvis du vil se beskeden som tekst, afspille videoen eller gemme den, skal du vælge **Valg**→ **Objekter**.
- Når du modtager et videoklip i et understøttet format vedhæftet i en e-mail, skal du åbne beskeden og vælge **Valg**→ **Vedhæftede filer**, hvis du vil afspille eller gemme videoen.


Valg i hovedvisningen:




**Åbn, Slet, Rediger**  
**klipnavn, Send, Tilføj til**  
**Gå til, Flyt til**  
**hukom.kort/ Flyt til**  
**tlf.hukom., Indstillinger**  
**og Afslut.**



# Beskeder

Valg i hovedvisningen i Beskeder: **Opret besked**, **Opret forbindelse** (vises, hvis du har angivet indstillinger for postkassen) eller **Afbryd forbindelsen** (vises, hvis der er en aktiv forbindelse til postkassen), **SIM-beskeder**, **Cell broadcast**, **Tjenestekommando**, **Indstillinger**, **Hjælp** og **Afslut**.

 **Tip!** Organiser dine beskeder ved at tilføje nye mapper under **Mine mapper**.

 **Tip!** Når du har åbnet en af standardmapperne, kan du skifte mellem mapperne ved at trykke på  eller .

I Beskeder kan du oprette, sende, modtage, få vist, redigere og organisere SMS-beskeder, MMS-beskeder, e-mail-beskeder og særlige tekstbeskeder, der indeholder data. Du kan også modtage beskeder og data via Bluetooth, modtage internettjenestebeskeder og cell broadcast-beskeder og sende tjenestekommandoer.



**Bemærk!** Disse funktioner kan kun anvendes, hvis de understøttes af netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen. Kun de enheder, der har kompatible billedbesked-, MMS-besked- eller e-mail-funktioner, kan modtage og vise disse beskeder. Nogle netværk forsyner måske modtagerenheden med et link til en hjemmeside, hvor MMS-beskederne kan ses.

Når du åbner Beskeder, kan du se funktionen **Ny besked** og en liste over mapper:



**Indbakke** – indeholder modtagne beskeder undtagen e-mail- og cell broadcast-beskeder. E-mail-beskeder gemmes i **Postkasse**.



**Mine mapper** – for at organisere dine beskeder i mapper.



**Postkasse** – Når du åbner denne mappe, kan du enten oprette forbindelse til din fjernpostkasse for at hente dine nye e-mail-beskeder eller få vist dine tidligere hentede e-mail-beskeder offline. Se [Indstillinger for e-mail](#), s. 71.



**Kladder** – Gemmer kladdebeskeder, der ikke er blevet sendt.




**Sendt** – Gemmer de seneste 20 beskeder, der er sendt, dog ikke hvis de er sendt via Bluetooth. Hvis du vil ændre antallet af beskeder, der skal gemmes, skal du se under [Indstillinger for mappen Andre](#), s. 74.




**Udbakke** – Er et midlertidigt lagringssted til beskeder, som venter på at blive sendt.
















 **Rapporter** – Du kan anmode netværket om at sende dig en leveringsrapport om de SMS- og MMS-beskeder, du har sendt (netværkstjeneste). Det er ikke sikkert, at du kan modtage en leveringsrapport om en MMS-besked, der er blevet sendt til en e-mail-adresse.



## Skrivning af tekst

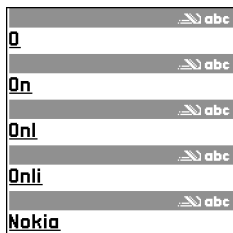
### Traditionel tekstindtastning

Ikonet  vises øverst til højre på skærmen, når du skriver tekst ved hjælp af traditionel tekstindtastning.

- Tryk på en nummertast (  -  ) flere gange, til det ønskede tegn vises. Bemærk, at der er flere tegn tilgængelige for en nummertast, end der står på tasten.
- Tryk på nummertasten, og hold den nede for at indsætte et tal.
- Hvis du vil skifte mellem bogstavtilstand og numerisk tilstand, skal du trykke på  og holde den nede.
- Hvis det næste bogstav sidder på samme tast som den aktuelle, skal du vente til markøren vises (eller trykke på  for at afslutte timeoutperioden) og derefter indtaste bogstavet.
- Tryk på  for at slette tegn, hvis du trykker forkert. Tryk på  , og hold den nede for at slette mere end et tegn.
- De mest almindelige tegnsætningstegn er tilgængelige under  . Tryk på  flere gange, til du når frem til det ønskede tegnsætningstegn. Tryk på  for at åbne en liste med tegnsætningstegn og specialtegn. Brug  til at flytte igennem listen, og tryk på **Vælg** for at vælge et tegn.
- Tryk på  for at indsætte et mellemrum. Tryk tre gange på  for at flytte markøren til den næste linje.
- Tryk på  for at skifte mellem forskellige kombinationer af små og store bogstaver **Abc**, **abc** og **ABC**.

**Ikoner:** **ABC** og **abc** angiver små og store bogstaver. **Abc** betyder, at det første bogstav i ordet bliver et stort bogstav, og at alle de andre bogstaver automatisk bliver små bogstaver. **123** indikerer numerisk tilstand.





 **Tip!** Hvis du vil slå intelligent tekstindtastning til eller fra, mens du skriver, skal du trykke hurtigt to gange på .












Figur 13 Et matchende ord er ved at dannes, vent til du har skrevet hele orden, inden du tjekker resultatet.

## Intelligent tekstindtastning – Ordbog



Du kan indtaste et hvilket som helst bogstav med et enkelt tastetryk. Den intelligente tekstindtastning er baseret på en indbygget ordbog, hvor du også kan tilføje nye ord. Når ordbogen er fuld, erstatter det senest tilføjede ord det ældste ord i ordbogen.












- 1 Hvis du vil aktivere intelligent tekstindtastning, skal du trykke på  og vælge **Slå ordbog til**. Gør følgende for at aktivere intelligent tekstindtastning for alle redigeringsprogrammer på spilkonsollen: Ikonet  vises øverst til højre på skærmen, når du skriver tekst ved hjælp af intelligent tekstindtastning.
- 2 Skriv det ønskede ord ved at trykke på tasterne  - . Tryk kun en gang på hver tast for hvert bogstav. Hvis du for eksempel skal skrive "Nokia", når den engelske ordbog er valgt,

skal du trykke på  for N,  for o,  for k,  for i og  for a. Som du kan se i fig. 13, ændres ordforslaget efter hvert tastetryk.



- 3 Når du har skrevet ordet, og det er korrekt, bekræfter du det ved at trykke på  eller indsætter et mellemrum ved at trykke på .
  - Hvis ordet ikke er korrekt: Tryk flere gange på  for at se matchende ord, som ordbogen har fundet, ét ad gangen. Eller tryk på , og vælg **Ordbog → Svarer til**.
  - Hvis tegnet ? vises efter ordet, findes det ord, du ville skrive, ikke i ordbogen. Hvis du vil tilføje et ord i ordbogen, skal du trykke på **Stav**, indtaste ordet (maks. 32 bogstaver) ved hjælp af traditionel tekstindtastning og trykke på **OK**. Ordet tilføjes i ordbogen. Når en ordbog er fuld, udskifter et nyt ord det ældste af ordene i ordbogen.
- 4 Begynd at skrive det næste ord.

### Gode råd ved brug af intelligent tekstindtastning


- Tryk på  for at slette et tegn. Tryk på , og hold den nede for at slette mere end et tegn.


- Tryk på  for at skifte mellem forskellige kombinationer af små og store bogstaver **Abc**, **abc** og **ABC**. Læg mærke til, at hvis du trykker på  hurtigt to gange, deaktiveres intelligent tekstindtastning.
- Tryk på den ønskede nummertast, og hold den nede for at indsætte et tal i bogstavtilstand.  
Hvis du vil skifte mellem bogstavtilstand og numerisk tilstand, skal du trykke på  og holde den nede.
- De mest almindelige tegnsætningstegn er tilgængelige under . Tryk på  og derefter på  flere gange, til du når frem til det ønskede tegnsætningstegn.
- Tryk på  for at åbne en liste med tegnsætningstegn og specialtegn. Brug  til at flytte igennem listen, og tryk på **Vælg** for at vælge et tegn.
- Tryk flere gange på  for at se matchende ord, som ordbogen har fundet, ét ad gangen.
- Tryk på , vælg **Ordbog**, og tryk på  for at vælge en af følgende valgmuligheder:
  - **Svarer til** – for at få vist en liste med ord, der svarer til dine tastetryk.
  - **Indsæt ord** – for at tilføje et ord (maks. 32 bogstaver) til ordbogen ved hjælp af traditionel tekstindtastning. Når en ordbog er fuld, udskifter et nyt ord det ældste af ordene i ordbogen.
  - **Rediger ord** – for at redigere ordet ved hjælp af traditionel tekstindtastning, som er tilgængelig, hvis ordet er aktivt (understreget).

## Skrivning af sammensatte ord

Skriv første halvdel af et sammensat ord, og bekræft det ved at trykke på . Skriv sidste del af det sammensatte ord, og gør ordet færdigt ved at trykke på  og tilføje et mellemrum.












## Deaktivering af intelligent tekstindtastning

- Tryk på , og vælg **Ordbog** → **Fra** for at slå intelligent tekstindtastning fra for alle redigeringsprogrammer på spilkonsollen.

 **Tip!** Den intelligente tekstindtastning vil forsøge at gætte, hvilket almindeligt anvendt tegnsætnings-tegn („?!“) der skal bruges. Rækkefølgen og tilgængeligheden af tegnsætningstegnene afhænger af sproget i ordbogen.

 **Tip!** Når du trykker på , vises følgende valg (afhængigt af hvilken redigeringsstilstand og -situation du er i): **Ordbog** (intelligent tekstindtastning), **Alfanumerisk** (traditionel tekstindtastning), **Numerisk**, **Klip** (hvis teksten er markeret), **Kopier** (hvis der er markeret tekst), **Sæt ind** (når teksten først er klippet eller kopieret), **Indsæt nummer**, **Indsæt symbol** og **Skriftsprog**: (skifter indtastningssprog for alle spilkonsollens redigeringsprogrammer).

## Kopiering af tekst til udklipsholderen



- 1 Tryk på tasten , og hold den nede for at vælge bogstaver og ord. Tryk samtidig på  eller . Teksten fremhæves, efterhånden som markeringen flyttes.
- 2 Du afslutter markeringen ved at holde op med at trykke på .
- 3 Hvis du vil kopiere teksten til udklipsholderen, mens  stadig holdes nede, skal du trykke på **Kopier**.
- 4 Hvis du vil indsætte tekst i et dokument skal du trykke på , holde den nede og trykke på **Sæt ind**. Eller tryk én gang på , og vælg **Sæt ind**.
  - Tryk på tasten , og hold den nede for at vælge linjer med tekst. Tryk samtidig på  eller .
  - Hvis du vil flytte den markerede tekst fra dokumentet, skal du trykke på .


## Skrivning og afsendelse af beskeder



En MMS-beskeds udseende kan variere efter modtagerenheden.


Ophavsretlig beskyttelse kan medføre, at visse billeder, ringetoner og andet indhold ikke kan kopieres, redigeres, overføres eller videresendes.

Bemærk, at før du kan oprette en MMS-besked eller skrive en e-mail, skal du have de korrekte forbindelsesindstillinger på plads. Se under Krævede indstillinger til e-mail, s. 62 og Krævede indstillinger til MMS-beskeder, s. 62.

- 1 Vælg **Ny besked**. Der åbnes en liste med beskedvalg.
  - Vælg **Opret: SMS-besked**, hvis du vil oprette en SMS-besked.
  - Vælg **Opret: MMS-besked**, hvis du vil sende en MMS-besked.
  - Vælg **Opret: E-mail** for at sende e-mail. Hvis du ikke har sat din e-mail-konto op, bliver du bedt om at gøre det.
- 2 Tryk på  for at vælge modtager(e) fra biblioteket Kontakter, eller skriv modtagerens telefonnummer eller e-mail-adresse. Tryk på  for at tilføje et semikolon (;) til at adskille modtagere.

 **Tip!** Du kan begynde at oprette en besked fra alle programmer, hvor du kan vælge **Send**. Vælg en fil (et billede, tekst), der skal føjes til beskeden, og vælg **Valg**→ **Send**.

 **Tip!** Rul til en kontakt, og tryk på  for at markere den. Du kan markere flere modtagere ad gangen.


3 Tryk på  for at flytte til beskedfeltet.

4 Skriv beskeden.

- Hvis du vil tilføje et billede i en SMS-besked, skal du vælge **Valg** → **Indsæt** → **Grafikbillede**.




Bemærk! Enheden understøtter afsendelse af SMS-beskeder ud over den normale grænse på 160 tegn. Hvis beskeden overskrider 160 tegn, sendes den i to eller flere beskeder, og det kan blive dyrere at sende beskeden. På navigeringslinjen kan du se beskedens længdeindikator tælle nedad fra 160. 10 (2) betyder f.eks., at du stadig kan tilføje 10 tegn, hvis teksten skal afsendes som to beskeder. Bemærk, at nogle tegn kan fylde mere end andre.

- Hvis du vil tilføje et medieobjekt i en MMS-besked, skal du vælge **Valg** → **Indsæt** → **Billede**, **Lydklip**, **Videoklip** eller **Skabelon**. Når lyden er blevet tilføjet, vises ikonet  i navigeringslinjen. En MMS-besked kan kun indeholde et billede og en lyd.

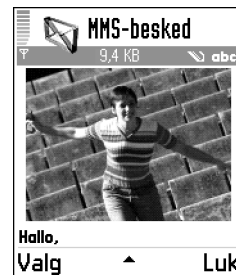


**Tip!** Standardindstillingen er **Billedstørrelse: Stor** (netværksafhængig). Når du sender en MMS-besked til en e-mail-adresse eller en enhed, der understøtter modtagelse af store billeder, skal du bruge den store billedstørrelse. Hvis du ikke er sikker på, om modtagerenheden eller netværket understøtter afsendelse af store filer, anbefales det, at du bruger den lille billedstørrelse, og at du ikke sender lydklip, der er længere end 15 sekunder. Hvis du vil ændre denne indstilling, skal du vælge **Valg** → **Sendevalg** → **Billedstørrelse**, når du opretter en MMS-besked.


Hvis du vælger **Indsæt** → **Nyt lydklip**, åbnes Optager, og du kan optage en ny lyd. Tryk på **OK**. Den nye lyd gemmes automatisk, og der indsættes en kopi i beskeden. Vælg **Valg** → **Vis besked** for at se, hvordan MMS-beskeden kommer til at se ud.


- Hvis du vil tilføje en vedhæftet fil i en e-mail, skal du vælge **Valg** → **Indsæt** → **Billede**, **Lydklip**, **Videoklip** eller **Note**. Vedhæftede filer i e-mails er angivet med  i navigationslinjen.


Valg i redigeringsprogrammet til beskeder: **Send**, **Tilføj modtager**, **Indsæt**, **Vedhæftede filer** (e-mail), **Vis besked** (MMS), **Objekter** (MMS), **Fjern** (MMS), **Slet**, **Beskeddetaljer**, **Sendevalg**, **Hjælp** og **Afslut**.



Figur 14 Oprettelse af en MMS-besked.

 **Tip!** Du kan bestille indstillinger for internetadgangspunkter, WAP, MMS og e-mail til spilkonsollen på adressen <http://support.n-gage.com>. Du finder links til N-Gage-websteder på forskellige sprog på adressen <http://www.n-gage.com/select.htm>.

 **Tip!** Hvis du vil sende andre filer end lyde og noter som vedhæftede filer, skal du åbne det relevante program og vælge **Send**→**Via e-mail**, hvis den er tilgængelig.

- 5 Når du vil sende beskeden, vælger du **Valg**→**Send** eller trykker på .



**Bemærk!** E-mail-beskeder lægges automatisk i udbakken før afsendelse. Hvis afsendelsen ikke lykkes, bliver e-mailen liggende i Udbakke med status **Mislykket**.

## Krævede indstillinger til MMS-beskeder

Du kan modtage indstillingerne som en SMS-besked fra din netværksoperatør eller tjenesteudbyder. Se [Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger](#), s. 63.

Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen for at få oplysninger om tilgængelighed og abonnement på datatjenester. Følg vejledningen fra din tjenesteudbyder.

### Manuel indtastning af indstillingerne:

- 1 Gå til **Værktøjer**→**Indstil**→**Forbindelse**→**Adgangspunkter**, og definer indstillingerne for et adgangspunkt til MMS-beskeder. Se [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.
- 2 Gå til **Beskeder**→**Valg**→**Indstillinger**→**MMS-besked**. Åbn **Adgangspunkt i brug**, og vælg, at det oprettede adgangspunkt skal bruges som den foretrukne forbindelse. Se også [Indstillinger for MMS-beskeder](#), s. 70.

## Krævede indstillinger til e-mail

Før du kan sende, modtage, hente, besvare og videresende e-mails, skal du:

- Konfigurere et internetadgangspunkt (IAP) korrekt. Se [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.
- Angive dine e-mail-indstillinger korrekt. Se [Indstillinger for e-mail](#), s. 71. Du skal have en separat e-mail-konto. Følg instruktionerne fra udbyderen af fjernpostkassen og internetudbyderen (ISP'en).



## Indbakke – modtagelse af beskeder

Når du modtager en besked, vises og teksten **1 ny besked** i standbytilstand. Tryk på **Vis** for at åbne beskeden. Hvis du vil åbne en besked i Indbakke, skal du rulle til den og trykke på .

### Modtagelse af MMS-objekter



**Vigtigt!** MMS-objekter kan indeholde virus eller på anden måde være skadelige for din enhed eller pc. Undlad at åbne vedhæftede filer, hvis du ikke er sikker på, om du kan stole på afsenderen.

Når du åbner en MMS-besked () , kan du se et billede, læse en besked og høre en lyd via højttaleren ( vises, hvis der er lyd på) på samme tid. Hvis der er lyd på, skal du trykke på eller for at skrue op eller ned for lyden. Du kan slå lyden fra ved at trykke på **Stop**. Hvis du vil lytte til en lyd igen, skal du vælge **Valg**→ **Afspil lydclip**.

For at se, hvilke slags medieobjekter der indgår i MMS-beskeden, skal du åbne beskeden og vælge **Valg**→ **Objekter**. Du kan vælge at gemme en multimedieobjektfil på spilkonsollen eller at sende den, f.eks. via Bluetooth, til en anden enhed.

Ophavsretlig beskyttelse kan medføre, at visse billeder, ringetoner og andet indhold ikke kan kopieres, redigeres, overføres eller videresendes.

### Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger

Spilkonsollen kan modtage mange slags tekstbeskeder, der indeholder data () , også kaldet OTA-beskeder (Over-The-Air):

- **Grafikbesked** – Hvis du vil gemme billedet til senere brug i **Tilbehør**→ **Billeder**→ **Grafikbeskeder**, skal du vælge **Valg**→ **Gem grafikbillede**.

#### Indbakkeikoner:

Når der er ulæste beskeder i indbakken, ændres ikonet til .



ulæst SMS-besked,

ulæst MMS-besked




og data modtaget via Bluetooth.


Valg i visningen Objekter:  
**Åbn, Gem, Send, Hjælp og Afslut.**




**Tip!** Hvis du modtager en vCard-fil med et vedhæftet billede, gemmes billedet også i **Kontakter**.

- **Visitkort** – Hvis du vil gemme kontaktoplysningerne, skal du vælge **Valg**→ **Gem visitkort**.  
 **Bemærk!** Hvis der er vedhæftet certifikater eller lydfiler, gemmes de ikke.
- **Ringetone** – Hvis du vil gemme ringetonen i Komponist, skal du vælge **Valg**→ **Gem**.
- **Operatørlogo** – Hvis logoet skal vises i standbytilstand i stedet for netværksoperatørens eget logo, skal du vælge **Valg**→ **Gem**.
- **Kalenderpost** – Hvis du vil gemme invitationen, skal du vælge **Valg**→ **Gem i Kalender**.
- **Internetbesked** – Hvis du vil gemme bogmærket på listen Bogmærker i Internet, skal du vælge **Valg**→ **Gem i Bogmærker**. Hvis beskeden indeholder både adgangspunktindstillinger og bogmærker, og du vil gemme dataene, skal du vælge **Valg**→ **Gem alle**.
- **E-mailmeddelelse** – Fortæller dig, hvor mange nye e-mail-beskeder du har i din fjernpostkasse. En udvidet meddelelse kan vise mere detaljerede oplysninger.
- Derudover kan du modtage et SMS-tjenestenummer, nummer til telefonsvareren, profilindstillinger til fjernsynkronisering, adgangspunktindstillinger til internetprogrammet, MMS-beskeder eller e-mail, indstillinger til adgangspunktsloginscript eller e-mail-indstillinger.

## Modtagelse af tjenestebeskeder

 **Tip!** Du kan bruge tekster i mappen Skabeloner til at undgå at skulle skrive beskeder, du ofte sender, igen.

Tjenestebeskeder () er meddelelser om f.eks. nyhedsoverskrifter, og de kan indeholde en tjenestebesked eller et link. Kontakt tjenesteudbyderen, hvis du ønsker oplysninger om tilgængelighed og abonnement.



## Mine mapper

I Mine mapper kan du organisere dine beskeder i mapper, oprette nye mapper og omdøbe og slette mapper. Vælg **Valg**→ **Flyt til mappe**, **Ny mappe** eller **Omdøb mappe**.





## Postkasse

Hvis du vælger **Postkasse**, uden at du har angivet indstillinger for din e-mail-konto, bliver du bedt om at gøre det. Se [Krævede indstillinger til e-mail](#), s. 62. Når du opretter en ny postkasse, erstatter det navn, du giver postkassen, **Postkasse** i hovedvisningen i Beskeder. Du kan have flere postkasser (maks. seks).

## Åbning af postkassen

Når du åbner postkassen, kan du vælge, om du vil se de tidligere hentede e-mail-beskeder og e-mail-overskrifter offline eller oprette forbindelse til e-mail-serveren.

Når du ruller til postkassen og trykker på , stilles spørgsmålet **Opret forbindelse til postkasse?**

- Vælg **Ja** for at oprette forbindelse til postkassen og hente nye e-mail-overskrifter eller beskeder. Når du ser beskeder online, har du løbende forbindelse til en fjernpostkasse via dataopkald eller en GPRS-dataforbindelse. Se også [Vigtige ikoner i standbytilstand](#), s. 22 og [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.

Vælg **Nej** for at få vist tidligere hentede e-mail-beskeder offline. Når du får vist e-mail-beskeder offline, har spilkonsollen ikke forbindelse til fjernpostkassen.

## Hentning af e-mail-beskeder fra postkassen

- Hvis du er offline, skal du vælge **Valg** → **Opret forbindelse** for at oprette forbindelse til en fjernpostkasse.



**Vigtigt!** E-mails kan indeholde virus eller på anden måde være skadelige for din enhed eller pc. Undlad at åbne vedhæftede filer, hvis du ikke er sikker på, om du kan stole på afsenderen.

- 1 Når du har en åben forbindelse til en fjernpostkasse, skal du vælge **Valg** → **Hent e-mail** →
  - **Nye** – for at hente alle nye e-mail-beskeder til spilkonsollen.
  - **Valgte** – for kun at hente de markerede e-mail-beskeder.
  - **Alle** – for at hente alle beskeder fra postkassen.
 Hvis du vil annullere hentningen skal du trykke på **Annuler**.





Figur 15 Postkasse med forskellige statusikoner.







**Tip!** Du kan bruge PC Suite til Nokia N-Gage QD på en kompatibel pc til at konfigurere adgangspunkts- og postkasseindstillinger. Se den cd-rom, der fulgte med i salgspakken.

## E-mail-statusikoner:

 ny e-mail (offline eller online), indholdet er ikke hentet til spilkonsollen (pilen peger udad).

 – ny e-mail, indholdet er hentet til spilkonsollen (pilen peger indad).

 e-mail-besked er læst.  – ved e-mail-overskrift, som er læst, og hvor indholdet af beskeden er slettet fra spilkonsollen.

- 2 Når du har hentet e-mail-beskederne, kan du fortsætte med at se dem online. Eller vælg **Valg**→ **Afbryd forbindelsen** for at lukke forbindelsen og se e-mail-beskederne offline.
- 3 Du åbner en e-mail-besked ved at trykke på . Hvis e-mail-beskeden ikke er hentet (pilen i ikonet peger udad), og du er offline, bliver du spurgt, om du vil hente beskeden fra postkassen.
  - Hvis du vil se vedhæftede filer, skal du åbne en besked, der har et ikon for vedhæftede filer,  og vælge **Valg**→ **Vedhæftede filer**. Hvis den vedhæftede fil har et nedtonet ikon, er den ikke blevet hentet til spilkonsollen. Vælg **Valg**→ **Hent**. I visningen Vedhæftede filer kan du hente, åbne eller gemme vedhæftede filer. Du kan også sende vedhæftede filer via en Bluetooth-forbindelse.



**Tip!** Hvis din postkasse bruger IMAP4-protokollen, kan du bestemme, om du kun vil hente e-mail-overskrifter, beskeder eller beskeder og vedhæftede filer. Med POP3-protokollen er valgmulighederne beskeder og vedhæftninger eller kun e-mail-overskrifter. Se [Indstillinger for e-mail](#), s. 71.

## Sletning af e-mail-beskeder

- Hvis du vil slette en e-mails indhold fra spilkonsollen, men bevare det i fjernpostkassen, skal du vælge **Valg**→ **Slet**→ **Kun enhed**.




**Bemærk!** Spilkonsollen afspejler e-mail-overskrifterne i fjernpostkassen. Så selvom du sletter indholdet af beskeden, forbliver e-mail-overskriften på spilkonsollen. Hvis du også vil fjerne overskriften, skal du først slette e-mail-beskeden fra fjernpostkassen og derefter oprette en forbindelse fra spilkonsollen til fjernpostkassen igen for at opdatere status.

- Du kan slette en e-mail fra både spilkonsollen og fjernpostkassen. Vælg **Valg**→ **Slet**→ **Enhed og server**.



**Bemærk!** Hvis du er offline, slettes e-mail-beskeden først fra spilkonsollen. Næste gang du opretter forbindelse til fjernpostkassen, slettes e-mailen automatisk fra fjernpostkassen. Hvis du bruger en POP3-protokol, fjernes de beskeder, der er blevet markeret til fjernelse, først når du har afbrudt forbindelsen til fjernpostkassen.

- For at fortryde sletning af en e-mail fra både spilkonsollen og serveren skal du rulle til en e-mail, der er markeret til sletning ved næste forbindelse () , og vælge **Valg** → **Fortryd slet**.



**Tip!** Hvis du vil kopiere en e-mail fra fjernpostkassen til en mappe under Mine mapper, skal du vælge **Valg** → **Kopiér til mappe**. Vælg en mappe på listen, og tryk på **OK**.

## Afbrydelse af forbindelsen fra postkassen

Når du er online, skal du vælge **Valg** → **Afbryd forbindelsen** for at afslutte dataopkaldet eller GPRS-forbindelsen til fjernpostkassen. Se også [Vigtige ikoner i standbytilstand](#), s. 22.

### Visning af e-mail-beskeder i offlinetilstand

Når du åbner **Postkasse** næste gang, og du vil se og læse e-mail-beskederne offline, skal du svare **Nej** til spørgsmålet **Opret forbindelse til postkasse?**. Du kan læse tidligere hentede e-mail-overskrifter og/eller de hentede e-mail-beskeder. Du kan også skrive ny, besvare eller videresende e-mails, der sendes, næste gang du opretter forbindelse til postkassen.



## Udbakke – Beskeder, der venter på at blive sendt

Status for beskeder i Udbakke: **Sender, Venter /I kø, Send igen kl.** (tid) – Spilkonsollen forsøger at sende beskeden igen efter en timeoutperiode. Tryk på **Send** for at genstarte afsendelsen med det samme. **Udskudt** – Du kan sætte dokumenter i "venteposition", mens de er i Udbakke. Rul til en besked, der er ved at blive sendt, og vælg **Valg** → **Udskyd afsendelse**. **Mislykket** – Det maksimale antal afsendelsesforsøg er nået. Afsendelse mislykkedes. Hvis du prøvede at sende en SMS-besked, skal du åbne beskeden og kontrollere, at afsendelsesindstillingerne er korrekte.



**Eksempel:** Beskeder lægges for eksempel i Udbakke, når spilkonsollen er uden for netværkets dækningsområde. Du kan også angive, at e-mail-beskederne skal sendes, næste gang du opretter forbindelse til fjernpostkassen.

## Visning af beskeder på et SIM-kort

Før du kan se SIM-beskeder, skal du kopiere dem til en mappe på spilkonsollen.

- 1 I hovedvisningen i Beskeder vælger du **Valg** → **SIM-beskeder**.
- 2 Vælg **Valg** → **Markér/fjern mark.** → **Markér** eller **Markér alle** for at markere beskeder.
- 3 Vælg **Valg** → **Kopiér**: Der åbnes en liste med mapper.
- 4 Vælg en mappe, og tryk på **OK**. Gå til mappen for at se beskederne.



## Cell broadcast (netværkstjeneste)

Du kan måske modtage beskeder om forskellige emner, såsom vejr- eller trafikforhold fra din tjenesteudbyder. Kontakt din tjenesteudbyder for at høre om tilgængelige emner og relevante emnumre. I hovedvisningen i Beskeder vælger du **Valg** → **Cell broadcast**. I hovedvisningen kan du se status for et emne, et emnummer, et emnenavn, og om det er markeret med flag (P) til opfølgning.



**Bemærk!** En GPRS-forbindelse kan forhindre cell broadcast-modtagelse. Kontakt din netværksoperatør for at få de korrekte GPRS-indstillinger. Se [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.



## Tjenestekommando

Vælg **Beskeder** → **Valg** → **Tjenestekommando**. Du kan indtaste og sende anmodninger om tjenester (også kaldet USSD-kommandoer), f.eks. aktiveringskommandoer til netværkstjenester, til din tjenesteudbyder.

Valg i Cell broadcast: **Åbn**,  
**Abonner /Ophæv**  
**abonnement**,  
**Foretrukket/Fjern**  
**foretrukket**, **Emne**,  
**Indstillinger**, **Hjælp** og  
**Afslut**.




# Beskedindstillinger

## Indstillinger for SMS-beskeder

Gå til **Beskeder**→**Valg**→**Indstillinger**→**SMS-besked**.

- **Beskedcentraler** – Viser alle de SMS-beskedcentraler, der er angivet. Se Tilføjelse af en ny SMS-beskedcentral, s. 69.
- **Beskedcentral i brug** – Vælg, hvilken beskedcentral der skal bruges til aflevering af SMS-beskeder.
- **Modtag rapport** (netværkstjeneste) – Hvis du vil anmode netværket om at sende leveringsrapporter om beskederne. Når den er indstillet til **Nej**, vises kun status **Sendt** i loggen. Se s. 30.
- **Beskeden afventer i** – Hvis der ikke kan oprettes forbindelse til modtageren af en besked inden for gyldighedsperioden, fjernes beskeden fra SMS-beskedcentralen. Bemærk, at denne funktion skal understøttes af netværket. **Maksimal tid** er det maksimale tidsrum, netværket tillader.
- **Besked sendt som** – Lav kun om på denne indstilling, hvis du er sikker på, at din beskedcentral kan konvertere SMS-beskeder til disse formater. Kontakt netværksoperatøren.
- **Foretrukken forbind.** – Du kan sende SMS-beskeder via det normale GSM-netværk eller via GPRS, hvis de understøttes af netværket. Se GPRS, s. 42.
- **Svar via samme cent.** (netværkstjeneste) – Vælg **Ja**, hvis svarbeskeden skal sendes med samme SMS-beskedcentralnummer.


### Tilføjelse af en ny SMS-beskedcentral

- 1 Åbn **Beskedcentraler**, og vælg **Valg**→**Ny beskedcentral**.
- 2 Tryk på , skriv navnet på beskedcentralen, og tryk på **OK**.
- 3 Tryk på , tryk på , og skriv nummeret på SMS-beskedcentralen. Dette nummer får du hos tjenesteudbyderen.
- 4 Tryk på **OK**.

Valg ved redigering af indstillinger for SMS-beskedcentral: **Ny beskedcentral**, **Rediger**, **Slet**, **Hjælp** og **Afslut**.



**Eksempel:** Hvis din foretrukne forbindelse benytter GPRS, kan du bruge GSM-dataopkald til den sekundære forbindelse. På den måde kan du sende og modtage MMS-beskeder, også når du ikke er på et netværk, der understøtter GPRS. Kontakt netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen. Se [Om dataforbindelser og adgangspunkter](#), s. 38.

- 5 Gå tilbage til indstillingsvisningen for at tage de nye indstillinger i brug. Rul til **Beskedcentral i brug**, tryk på , og vælg den nye beskedcentral.

## Indstillinger for MMS-beskeder

Gå til **Beskeder**→ **Valg**→ **Indstillinger**→ **MMS-besked**.

- **Adgangspunkt i brug (Skal angives)** – Vælg, hvilket adgangspunkt der skal bruges som foretrukken forbindelse til MMS-beskedcentralen. Se [Krævede indstillinger til MMS-beskeder](#), s. 62.



**Bemærk!** Hvis du modtager MMS-beskedindstillinger i SMS-beskeder og gemmer dem, anvendes de modtagne indstillinger automatisk for den foretrukne forbindelse. Se [Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger](#), s. 63.

- **Sekundær forbind.** – Vælg, hvilket adgangspunkt der skal bruges som sekundær forbindelse til MMS-beskedcentralen.



**Bemærk!** Både **Adgangspunkt i brug** og **Sekundær forbind.** skal have den samme indstilling for **Startside**, der peger på den samme MMS-beskedcentral. Det er kun dataforbindelsen, der er forskellig.


- **MMS-modtagelse**

Standardindstillingen for MMS-beskedtjenesten er generelt Til.



**Bemærk!** Når du er uden for dit hjemmenetværk, kan det være dyrere at sende og modtage MMS-beskeder. Hvis indstillingerne **Kun i hjem.netv.** eller **Altid til** er valgt, kan spilkonsollen etablere et aktivt dataopkald eller en GPRS-forbindelse uden dit vidende.


Vælg **Kun i hjem.netv.**, hvis du kun vil modtage MMS-beskeder, når du er på dit hjemmenetværk. Når du er uden for dit hjemmenetværk, slås MMS-beskedmodtagelsen fra. Vælg **Altid til**, hvis du vil altid vil modtage MMS-beskeder. Vælg **Fra**, hvis du ikke vil modtage MMS-beskeder eller reklamer overhovedet.

- **Ved beskedmodtag.** – Vælg:  
**Hent straks** – Hvis du vil have spilkonsollen til at hente MMS-besked med det samme. Hvis der er besked med status Udskudt, hentes de også.  
**Hent senere** – Hvis du vil have MMS-beskedcentralen til at gemme beskeden, så den kan hentes senere. Hvis du vil hente beskeden senere, skal du sætte **Ved beskedmodtag.** til **Hent straks**.  
**Afvis besked** – Hvis du vil afvise MMS-besked. MMS-beskedcentralen sletter beskeden.
  - **Tillad anonyme besk.** – Vælg **Nej**, hvis du vil afvise besked, der kommer fra en anonym afsender.
  - **Modtag reklamer** – Angiv, om du vil modtage MMS-reklamebesked.
  - **Modtag rapport** (netværkstjeneste) – Sæt den til **Ja**, hvis status for den sendte besked skal vises i loggen.
-  **Bemærk!** Det er ikke sikkert, at du kan modtage en leveringsrapport om en MMS-besked, der er blevet sendt til en e-mail-adresse.
- **Afvis rapportafsend.** – Vælg **Ja**, hvis spilkonsollen ikke skal sende leveringsrapporter for modtagne MMS-besked.
  - **Beskeden afventer i** – Hvis der ikke kan oprettes forbindelse til modtageren af en besked inden for gyldighedsperioden, fjernes beskeden fra MMS-beskedcentralen. Bemærk, at denne funktion skal understøttes af netværket. **Maksimal tid** er det maksimale tidsrum, netværket tillader.
  - **Billedstørrelse** – Angiv størrelsen på billedet i en MMS-besked. Der er følgende valgmuligheder: **Lille** (maks. 160\*120 pixel) og **Stor** (maks. 640\*480 pixel).
  - **Standardhøjtaler** – Vælg **Højtaler** eller **Håndsæt**, hvis lydene i en MMS-besked skal afspilles via højtaleren eller ørestykket. Se Højtaler, s. 26.

## Indstillinger for e-mail

Gå til **Besked**→**Valg**→**Indstillinger**→**E-mail**, og vælg:

**Postkasse i brug** for at vælge, hvilken postkasse du vil bruge til at sende e-mail.



Valg ved redigering af postkasseindstillinger:  
**Rediger, Ny postkasse, Slet, Hjælp og Afslut.**

**Postkasser** for at åbne en liste med definerede postkasser. Hvis der ikke er defineret nogen postkasser, bliver du bedt om at gøre det. Vælg en postkasse for at ændre indstillingerne:

- **Navn på postkasse** – Indtast et beskrivende navn til postkassen.
- **Adgangspunkt i brug (Skal angives)** – Bruges til at vælge et internetadgangspunkt (IAP) til postkassen. Se [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.
- **Min e-mail-adresse (Skal angives)** – Skriv den e-mail-adresse, du får fra tjenesteudbyderen. Svar på dine beskeder sendes til denne adresse.
- **Server – udg. e-mail: (Skal angives)** – Skriv IP-adressen eller værtsnavnet på den computer, der sender dine e-mails.
- **Send besked** – Angiv, hvordan e-mails skal sendes fra din spilkonsol.  
**Straks** – Enheden begynder at oprette en forbindelse til postkassen, når du har valgt **Send. Ved næste forbin.** – E-mails afsendes, næste gang du opretter forbindelse til fjernpostkassen.
- **Send kopi til mig** – Vælg **Ja** for at gemme en kopi af e-mailen i fjernpostkassen og på den adresse, der er angivet i **Min e-mail-adresse**.
- **Medtag signatur** – Vælg **Ja**, hvis du vil vedhæfte en signatur til dine e-mails og begynde at skrive eller redigere en signatortekst.
- **Brugernavn:** – Skriv det brugernavn, du har fået af din tjenesteudbyder.
- **Adgangskode:** – Skriv din adgangskode. Hvis du lader dette felt stå tomt, vil du blive bedt om at angive adgangskoden, når du prøver at oprette forbindelse til fjernpostkassen.
- **Server – indg. e-mail: (Skal angives)** – IP-adressen eller værtsnavnet på den computer, der modtager dine e-mails.
- **Postkassetype:** – Angiver, hvilken e-mail-protokol udbyderen af fjernpostkassetjenesten anbefaler. Der er følgende valgmuligheder **POP3** og **IMAP4**. Denne indstilling kan kun vælges én gang og kan ikke ændres, hvis du har gemt eller er gået ud af postkasseindstillingerne. Hvis du bruger POP3-protokollen opdateres e-mail-beskeder ikke automatisk i onlinetilstand. For at se de seneste e-mail-beskeder skal du afbryde forbindelsen og derefter oprette en ny forbindelse til din postkasse.



- **Sikkerhed** – Bruges sammen med POP3-, IMAP4- og SMTP-protokoller til at sikre forbindelsen til fjernpostkassen.
- **Sikkert login til APOP** (vises ikke, hvis IMAP4 er valgt for **Postkassetype**;) – Bruges sammen med POP3-protokollen til at kryptere adgangskoder, når de sendes til fjern-e-mail-serveren.
- **Hent vedhæftet fil** (vises ikke, hvis e-mail-protokollen er sat til POP3) – Bruges til at hente e-mails med eller uden vedhæftede filer.
- **Hent headers** – Bruges til at begrænse antallet af beskedbrevhoveder, du vil hente til spilkonsollen. Valgmulighederne er **Alle** og **Brugerdefineret** (kan kun bruges med IMAP4-protokollen).

## Indstillinger for tjenestebeskeder

Gå til **Beskeder**→ **Valg**→ **Indstillinger**→ **Tjenestebesked**. Vælg, om du vil modtage tjenestebeskeder. **Godkendelse kræves** – Vælg, om du kun vil modtage tjenestebeskeder fra autoriserede kilder.

## Indstillinger for Cell broadcast (netværkstjeneste)

Spørg tjenesteudbyderen, hvilke emner og relaterede emnenumre der er, og gå til **Beskeder**→ **Valg**→ **Indstillinger**→ **Cell broadcast** for at ændre indstillingerne.

- **Modtagelse** – Til eller Fra.
- **Sprog** – **Alle** gør det muligt at modtage cell broadcast-beskeder på alle understøttede sprog. **Valgte** gør det muligt at vælge, hvilket sprog du vil modtage cell broadcast-beskeder på. Hvis du ikke kan finde det ønskede sprog, skal du vælge **Andre**.
- **Emnebeskrivelse** – Hvis du modtager en besked, der ikke hører til nogen eksisterende emner, **Emnebeskrivelse**→ **Til** giver dig mulighed for at gemme emnenummeret automatisk. Emnenummeret gemmes i emnelisten og vises uden et navn. Vælg **Fra**, hvis du ikke vil gemme nye emnenumre automatisk.


## Indstillinger for mappen Andre

Gå til **Beskeder**, og vælg **Valg**→ **Indstillinger**→ **Andre**.


- **Gem sendte besk.** – Vælg, om du vil gemme en kopi af hver SMS-, MMS- eller e-mail-besked, du har sendt, i mappen Sendt.
- **Antal gemte besk.** – Angiv, hvor mange sendte beskeder der skal gemmes ad gangen i mappen Sendt. Standardgrænsen er 20 beskeder. Når grænsen er nået, slettes den ældste besked.



# Profiler

Hvis du vil justere og tilpasse tonerne til forskellige begivenheder, miljøer eller opkaldsgrupper, skal du trykke på  og vælge **Værktøjer**→ **Profiler**. Du kan se den aktuelt valgte profil øverst på skærmen i standbytilstand. Hvis profilen Normal er i brug, vises kun den aktuelle dato.

## Ændring af profilen

- 1 Tryk på , og vælg **Værktøjer**→ **Profiler**. Der åbnes en liste over profiler.
- 2 På listen Profiler ruller du til en profil og vælger **Valg**→ **Aktivér**.



**Bemærk!** Indgående opkald aktiverer en ringetone, hvis den indstilles til at ringe i profilindstillingerne.


**Profilen Offline** – Giver dig mulighed for at bruge spilkonsollen uden at oprette forbindelse til det trådløse GSM-netværk.

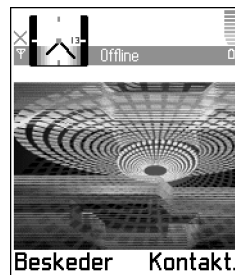


**Advarsel!** I profilen Offline kan du ikke foretage (eller modtage) opkald, herunder nødopkald, eller bruge andre funktioner, der kræver netværksdækning. Hvis du vil foretage opkald, skal du først aktivere telefonfunktionen ved at ændre profil. Hvis enheden er låst, skal du indtaste oplåsningskoden, før du kan aktivere telefonfunktionen og foretage nødopkald.




**Advarsel!** Enheden kan kun anvende profilen Offline, når den er tændt. Tænd aldrig enheden, hvor der er forbud mod anvendelse af trådløse enheder, eller hvor brugen af den kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.

Når du aktiverer profilen Offline, genstarter spilkonsollen, og GSM slås fra, hvilket angives med  i signalstyrkeikonet. Se fig. 16. Der blokeres for alle trådløse GSM-telefonsignaler til og fra enheden.



Figur 16 Profilen Offline er aktiv.



**Genvej:** Tryk på  i standbytilstand for at ændre profilen. Rul til den profil, du vil aktivere, og tryk på **OK**.



**Tip!** Når du ruller op og ned gennem ringetonelisten, kan du standse ved en tone for at høre den, før du vælger den. Tryk på en vilkårlig tast for at stoppe lyden.



**Tip!** Du kan ændre ringetoner to steder: i Profiler eller Kontakter. Se [Tilføjelse af en ringetone til et kontaktkort eller en gruppe](#), s. 50.

Hvis du vil forlade profilen **Offline**, skal du vælge en anden profil og vælge **Valg**→**Aktivér**. Tryk på **Ja**. Spilkonsollen genstarter og genaktiverer trådløse GSM-transmissioner (hvis signalet er stærkt nok). Hvis Bluetooth blev slået fra, da du gik ind i profilen **Offline**, skal du aktivere Bluetooth manuelt. Se [Bluetooth-indstillinger](#), s. 95.

## Tilpasning af profiler

- 1 Hvis du vil redigere en profil, skal du rulle til profilen på listen Profiler og vælge **Valg**→**Tilpas**. Der åbnes en liste med profilindstillinger.
- 2 Rul til den indstilling, du vil ændre, og tryk på for at åbne følgende valgmuligheder:
  - **Ringetone** – Hvis du vil angive en ringetone for taleopkald, skal du vælge en ringetone på listen. Toner, der ligger på et hukommelseskort, har ikonet ud for navnet.
  - **Ringesignal** – Når **Stigende** vælges, starter ringestyrken ved niveau 1 og stiger et niveau ad gangen, indtil den angivne lydstyrke er nået.
  - **Ringestyrke** – Her kan du indstille lydstyrken for ringetonen og tonen ved modtagelse af beskeder.
  - **Tone ved besked** – Bruges til at angive tonen til beskeder.
  - **Vibrationsignal** – Her kan du indstille spilkonsollen til at vibrere ved indgående taleopkald og beskeder.
  - **Tastaturtoner** – Her kan du indstille lydstyrken for tastaturtoner.
  - **Advarselstoner** – Spilkonsollen afspiller en advarselstone, f.eks. når batteriet trænger til at blive opladet.
  - **Signal for** – Her kan du indstille spilkonsollen til kun at ringe, når du modtager opkald fra telefonnumre, der tilhører bestemte kontaktgrupper. Der vil blive anvendt et lydløst signal, når du modtager opkald fra personer, der ikke tilhører de bestemte grupper. Valgmulighederne er Alle opkald/(liste over kontaktgrupper, hvis du har oprettet dem). Se [Oprettelse af kontaktgrupper](#), s. 52.
  - **Profilnavn** – Bruges til at omdøbe en profil. Profilerne Normal, N-Gage og Offline kan ikke omdøbes.



# Kalender og Opgaver

## Oprettelse af kalenderposter

- 1 Tryk på , og vælg **Kalender**.
- 2 Vælg **Valg** → **Ny post**, og vælg:
  - **Møde** for at blive påmindet om en aftale på en bestemt dato og et bestemt klokkeslæt.
  - **Notat** for at skrive en generel post for en dag.
  - **Årsdag** for at blive påmindet om fødselsdage eller andre mærkedage. Årsdage gentages hvert år.
- 3 Udfyld felterne. Brug til at flytte mellem felter.  
**Alarm** – Vælg **Til**, og tryk på for at udfylde felterne **Alarmtidspunkt** og **Alarmdato**. Alarm vises med i dagsvisningen. **Afbrydelse af en kalenderalarm** – Tryk på **Stop** for at afslutte kalenderarmen. Hvis du trykker på en anden tast, udsættes alarmen.  
**Gentag** – Tryk på for at ændre posten til en gentaget post ( vises i dagsvisningen).  
**Gentag indtil** – Du kan angive en slutdato for den post, der skal gentages.  
**Synkronisering** – **Privat** – Efter synkronisering er det kun dig, der kan se kalenderposten, og posten vises ikke for andre, der har adgang til at få vist kalenderen online. **Offentlig** – Kalenderposten vises for andre, der har adgang til at få vist kalenderen online. **Ingen** – Kalenderposten kopieres ikke til din pc, når du synkroniserer kalenderen. Du kan flytte kalender- og opgavedata fra mange forskellige Nokia-telefoner til spilkonsollen eller synkronisere kalenderen med en pc med PC Suite til Nokia N-Gage QD. Se onlinehjælpen i PC Suite.
- 4 Hvis du vil gemme posten, skal du trykke på **Udført**.




**Tip!** Du kan sende kalenderposter til en kompatibel telefon. Se kapitlet **Beskeder** og **Afsendelse af data via Bluetooth**, s. 95.



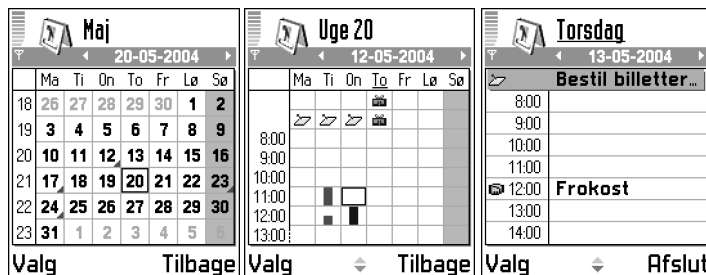
**Genvej:** Tryk på en vilkårlig tast ( - ) i en kalendervisning. Der åbnes en post for et møde, og de indtastede tegn tilføjes i feltet **Emne**.







**Tip!** Hvis du redigerer eller sletter en gentaget post, skal du angive, hvordan ændringen skal afspejles: **Alle forekomster** – alle gentagne poster slettes/ **Kun denne post** – kun den aktuelle post slettes. Din ugentlige undervisning er f.eks. blevet aflyst. Kalenderen er indstillet til at påminde dig hver uge. Vælg **Kun denne post**, så påmindrer kalenderen dig igen næste uge.

 **Tip!** Vælg **Valg** → **Indstillinger** for at ændre den visning, som vises, når du åbner kalenderen, eller den første dag i ugen. Hvis du vil have vist ugenumre, skal du vælge mandag som første dag i ugen.

## Kalendervisninger









I Månedsvisning markeres datoer med kalenderposter med en lille trekant i nederste højre hjørne. Notater og årsdage placeres før kl. 8.

- Du går til en bestemt dato ved at vælge **Valg** → **Gå til dato**. Skriv datoen, og tryk på **OK**.
- **Ikon**er i dags- og ugevisning:  - **Møde**,  - **Notat** og  - **Årsdag**.
- Tryk på  for at springe til i dag.



## Opgaver – Opgaveliste

- 1 Tryk på , og vælg **Tilbehør** → **Opgaver**.
  - 2 Tryk på en vilkårlig tast for at begynde at skrive opgaven i feltet **Emne**.
    - Hvis du vil indstille fristen for opgaven, skal du rulle til feltet **Frist** og indtaste en dato.
    - Hvis du vil angive en prioritet for opgaven, skal du rulle til feltet **Prioritet** og trykke på . Der er følgende prioritetsikoner:  for **Høj**,  for **Lav** og intet ikon for **Normal**.
  - 3 Hvis du vil gemme opgaven, skal du trykke på **Udført**. Når du vil markere en opgave som udført, skal du rulle til den og vælge **Valg** → **Vis som udført** ().
- Hvis du vil gendanne en opgave, skal du vælge **Valg** → **Vis som ikke-udført** (.




Figur 17 Opgaver på opgavelisten.

# Tilbehør





## Regnemaskine

Hvis du vil lægge sammen, trække fra, gange og dividere, skal du trykke på  og vælge **Tilbehør**→ **Regnema..**






Bemærk! Denne regnemaskine har en begrænset nøjagtighed og er designet til enkle beregninger.

- Vælg  for at gemme et nummer i hukommelsen, som er angivet med **M**. Hvis du vil hente et nummer, skal du vælge . Hvis du vil slette et nummer fra hukommelsen, skal du vælge **Valg**→ **Hukommelse**→ **Ryd**.



## Komponist

Du kan oprette dine egne, tilpassede ringetoner ved at trykke på  og vælge **Tilbehør**→ **Komponist**. Bemærk, at det ikke er muligt at redigere en forudinstalleret ringtone.

- 1 Vælg **Valg**→ **Ny tone** for at åbne redigeringsprogrammet og starte komponeringen. Brug tasterne til at tilføje noder og pauser (se nedenstående tabel), eller vælg **Valg**→ **Indsæt symbol**. Standardlængden for en node er 1/4.
  - Når du vil lytte til tonen, skal du vælge **Valg**→ **Afspil**. Hvis du vil justere lydstyrken, skal du vælge **Valg**→ **Lydstyrke**, før du begynder at afspille tonen.
  - Hvis du vil justere tempoet, skal du vælge **Valg**→ **Tempo**. For gradvist at øge eller mindske tempoet skal du trykke på  eller . Tempo måles i taktslag pr. minut.
  - Hvis du vil anvende forskellige afspilningsformater, skal du vælge to eller flere noder og derefter vælge **Valg**→ **Format**→ **Legato** – Overgangen mellem fortløbende noder afspilles jævnt uden en pause, eller vælg en eller flere noder og derefter **Staccato** –








Valg i Regnemaskine:

**Seneste resultat,  
Hukommelse, Ryd  
skærmen, Hjælp og  
Afslut.**
















Valg i hovedvisningen i  
Komponist: **Åbn, Ny tone,  
Slet, Markér/fjern mark.,  
Omdøb, Dupliker, Hjælp  
og Afslut.**

Valg ved komponering:  
**Afspil, Indsæt symbol,  
Format, Tempo,  
Lydstyrke, Hjælp og  
Afslut.**

Noderne afspilles separat for at frembringe korte skarpe lyde. Vælg **Naturlig** for at fjerne formaterne.

- For at vælge mange noder eller pauser samtidigt skal du trykke på og holde  nede og trykke på og holde  eller  nede samtidigt.
- For at flytte en node op eller ned på nodelinjerne et halvt trin ad gangen skal du rulle til noden og trykke på  eller .
- To produce C#, press and hold  together with .

2 Tryk på **Tilbage** for at gemme tonen.

Tast	Node	Tast og funktion
	c	 Forkorter trinvist længden på de valgte node(r)/pause(er).
	d	 Forøger trinvist længden på de valgte node(r)/pause(er).
	e	 Indsætter en pause.
	f	Tryk på  for at åbne en liste med noder og pauser.
	g	 Skifter mellem oktav. Alle valgte noder eller pauser flyttes til den næste oktav.
	a	 Sletter valgte node(r).
	b	Et langt tryk på tastene  –  frembringer en forlænget (punkteret) node eller pause eller forkorter en forlænget node.





## Konvertering – konvertering af mål

Hvis du vil konvertere mål som **Længde** fra en enhed (**Yard**) til en anden (**Meter**), skal du trykke på og vælge **Tilbehør** → **Konvertering**.



**Bemærk!** Konverteringens nøjagtighed i Konvertering er begrænset, og der kan forekomme afrundingsfejl.

- 1 Rul til feltet **Type**, og tryk på for at åbne en liste med mål. Rul til den måleenhed, du vil bruge, og tryk på **OK**.
- 2 Rul til det første **Enhed**-felt, og tryk på . Vælg den enhed, du vil konvertere **fra**, og tryk på **OK**. Rul til det næste **Enhed**-felt, og vælg den enhed, du vil konvertere **til**.
- 3 Rul til det første **Antal**-felt, og indtast den værdi, du vil konvertere. Det andet **Antal**-felt ændres automatisk, så det viser den konverterede værdi.  
Tryk på for at tilføje en decimal, og tryk på for symbolerne +, – (for temperatur) og E (eksponent).

## Indstilling af en basisvaluta og valutakurser

Før du kan konvertere valuta, skal du vælge en basisvaluta og tilføje valutakurser. Kursen på basisvalutaen er altid 1. Basisvalutaen bestemmer konverteringskursen på de andre valutaer.

- 1 Vælg **Valuta** som beregningstype, og vælg **Valg** → **Valutakurser**. Der åbnes en liste med valutaer, og du kan se den aktuelle basisvaluta øverst.
- 2 Hvis du vil ændre basisvalutaen, skal du rulle til valutaen og vælge **Valg** → **Angiv som basisval.**



**Bemærk!** Når du skifter basisvaluta, skal du indtaste de nye kurser, fordi alle tidligere angivne vekslingskurser nulstilles.

- 3 Tilføj valutakurser. Rul til valutaen, og indtast en ny kurs, dvs. hvor mange enheder af valutaen der går på en enhed af den basisvaluta, du har valgt.
- 4 Når du har indsat alle de nødvendige valutakurser, kan du foretage valutakonverteringer.



Valg i Konvertering: **Vælg enhed / Skift valuta, Konverteringstype, Valutakurser, Hjælp og Afslut.**




**Tip!** Hvis du vil ændre konverteringsrækkefølgen, skal du indtaste værdien i det andet **Antal**-felt. Resultatet vises i det første **Antal**-felt.






**Tip!** For at omdøbe en valuta skal du gå til visningen **Valutakurser**, rulle til valutaen og vælge **Valg** → **Omdøb valuta**.




## Noter

Tryk på , og vælg **Tilbehør**→ **Noter**. Du kan tilføje noter til Gå til og sende dem til andre kompatible enheder. Almindelige tekstfiler (TXT-format), som du modtager, kan gemmes i Noter.


- Tryk på  -  for at begynde at skrive. Tryk på  for at slette bogstaver. Tryk på **Udført** for at gemme.



## Ur

Tryk på , og vælg **Tilbehør**→ **Ur**. Hvis du vil ændre datoen eller tidspunktet, skal du vælge **Valg**→ **Indstillinger** i Ur. Hvis du vil ændre det ur, der vises i standbytilstand, skal du rulle ned i indstillingerne for **Dato og tid** og vælge **Urtype**→ **Analogt** eller **Digitalt**.

## Indstilling af en alarm

- 1 Du kan indstille en ny alarm ved at vælge **Valg**→ **Indstil alarm**.
  - 2 Angiv alarmtidspunktet, og tryk på **OK**. Når alarmen er aktiveret, vises ikonet .
- Du annullerer en alarm ved at gå til uret og vælge **Valg**→ **Fjern alarm**.

### Deaktivering af en alarm


- Tryk på **Stop** for at slå alarmen fra.
- Når alarmtonen lyder, trykker du på en vilkårlig tast eller på **Udsæt** for at stoppe alarmen i fem minutter, hvorefter den lyder igen. Du kan højst gøre dette fem gange.

Hvis alarmtiden nås, mens enheden er slukket, tænder den automatisk og begynder at afspille alarmtonen. Når du trykker på **Stop**, bliver du spurgt, om du vil aktivere enheden til opkald. Tryk på **Nej** for at slukke enheden eller på **Ja** for at foretage og modtage opkald. Tryk ikke på **Ja**, når brug af trådløse telefoner kan forårsage forstyrrelser eller være farligt.








Valg i Ur: **Indstil alarm**,  
**Nulstil alarm**, **Fjern**  
**alarm**, **Indstillinger**,  
**Hjælp** og **Afslut**.



## Optager


Tryk på , og vælg **Tilbehør**→ **Optager**. Du kan optage telefonsamtaler og diktater og lytte til dine optagelser. Når du optager en telefonsamtale, kan begge parter høre en tone hvert femte sekund under optagelsen.

Optager kan ikke bruges, når en dataopkalds- eller en GPRS-forbindelse er aktiv.

- Vælg **Valg**→ **Optag lydclip** eller **Åbn**. Rul til en funktion, og tryk på  for at vælge den. Brug:  – til at optage,  – til at afbryde optagelsen midlertidigt,  – til at stoppe,  – til at spole fremad,  – til at spole tilbage eller  – til at afspille en åbnet lydfil.



## Gå til

Du kan gemme genveje, links til dine yndlingsbilleder, noter, bogmærker osv. ved at trykke på , og vælge **Tilbehør**→ **Gå til**.

## Tilføjelse af genveje

Genveje kan kun tilføjes fra det enkelte program, f.eks. **Billeder**. Ikke alle programmer har denne funktion.


- 1 Åbn et program.
- 2 Vælg det element, du vil tilføje en genvej til.
- 3 Vælg **Valg**→ **Tilføj til Gå til**.



**Bemærk!** En genvej i Gå til opdateres automatisk, hvis du for eksempel flytter det element, som den fører til, fra en mappe til en anden.

Valg i Optager: **Åbn**, **Optag lydclip**, **Slet**, **Flyt til tlf.hukom.** / **Flyt til hukom.kort**, **Markér/fjern mark.**, **Omdøb lydclip**, **Send**, **Tilføj til Gå til**, **Indstillinger**, **Hjælp** og **Afslut**.

**Standardgenveje:**

 åbner **Kalender**


 åbner **Indbakke**


 åbner **Noter**

Valg i Gå til: **Åbn**, **Rediger genvejsna.**, **Genvejsikon**, **Slet genvej**, **Flyt**, **Listevisning** / **Gittervisning**, **Hjælp** og **Afslut**.



# Internet

 **Tip!** Indstillinger kan være tilgængelige på f.eks. netværksoperatørens eller tjenesteudbyderens websted. Du kan også besøge <http://support.n-gage.com>. Du finder links til N-Gage-websteder på adressen <http://www.n-gage.com/select.html>.

Forskellige tjenesteudbydere vedligeholder sider, der er specielt designet til mobile enheder. Du kan få adgang til disse sider ved at trykke på  og vælge **Internet**. Disse sider bruger WML (Wireless Markup Language) eller XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). Sider, der bruger HTML (Hypertext Markup Language), kan ikke vises på enheden.

Du kan få oplysninger om de tilgængelige tjenester, priser og takster hos din netværksoperatør og/eller tjenesteudbyder. Tjenesteudbyderne kan også give dig vejledning i, hvordan du bruger deres tjenester.

## Grundlæggende trin for at opnå adgang til det mobile internet

- Gem de indstillinger, du skal bruge for at få adgang til den internetside, du vil benytte. Se afsnittene [Modtagelse af indstillinger i en SMS-besked](#) og [Manuel indtastning af indstillingerne](#).
- Opret forbindelse til det mobile internet. Se [Oprettelse af en forbindelse](#), s. 85.
- Begynd at browse på siderne. Se [Brug af browseren](#), s. 86.
- Afbryd forbindelsen til det mobile internet. Se [Afslutning af en forbindelse](#), s. 87.

## Modtagelse af indstillinger i en SMS-besked

Du modtager muligvis indstillinger for internettjenesten i en særlig SMS-besked fra den netværksoperatør eller tjenesteudbyder, som udbyder internetsiden. Se [Modtagelse af logoer, toner, visitkort, kalenderposter og indstillinger](#), s. 63. Yderligere oplysninger får du hos netværksoperatøren eller tjenesteudbyderen.

## Manuel indtastning af indstillingerne

Følg vejledningen fra din tjenesteudbyder.

- 1 Gå til **Værktøjer** → **Indstil.** → **Forbindelse** → **Adgangspunkter**, og angiv indstillingerne for et adgangspunkt. Se [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.
- 2 Gå til **Internet** → **Valg** → **Tilføj bogmærke**. Skriv et navn til bogmærket og adressen på den side, der er defineret for det aktuelle adgangspunkt.

## Visningen Bogmærker



**Ordliste:** Et bogmærke består af en internetadresse (obligatorisk), en bogmærketitel, et adgangspunkt og om nødvendigt et brugernavn og en adgangskode.



**Bemærk!** Enheden kan have indlæst bogmærker til websteder, der ikke er tilknyttet til Nokia. Nokia garanterer ikke for eller godkender ikke disse websteder. Hvis du vælger at åbne dem, skal du tage de samme forholdsregler med hensyn til sikkerhed eller indhold, som til et hvilket som helst andet websted.



Den startside, der er defineret for internetadgangspunktet. Hvis du bruger et andet adgangspunkt, når du bruger internettet, ændres startside i overensstemmelse hermed.



Den sidst besøgte side. Når enheden ikke har forbindelse med internettet, gemmes adressen på den sidst besøgte side i hukommelsen, indtil du har besøgt en ny side, næste gang du opretter forbindelse.



Et bogmærke, der viser titlen eller internetadressen på bogmærket.


## Oprettelse af en forbindelse

Når du har gemt alle de nødvendige forbindelsesindstillinger, kan du få adgang til siderne.



Valg i visningen  
Bogmærker: Åbn, Hent,  
Tilbage til side, Send, Gå  
til webadresse / Søg efter  
bogmær., Tilføj  
bogmærke, Rediger, Slet,  
Læs tjenestebesk., Afbryd  
forbindelsen, Flyt til  
mappe, Ny mappe,  
Markér/fjern mark.,  
Omdøb, Ryd cache,  
Detaljer, Tilføj til Gå til,  
Indstillinger, Hjælp og  
Afslut.



**Genvej:** Hvis du vil starte en forbindelse, kan du trykke på  og hold den nede, i standbytilstand.



**Tip!** Hvis du vil sende et bogmærke, skal du rulle til det og vælge **Valg→ Send→ Via SMS**.

Valg, når du anvender browseren: **Åbn, Vis billede, Tjenesteindstil., Bogmærker, Oversigt, Gå til webadresse, Læs tjenestebesk., Gem som bogmærke, Send bogmærke, Indlæs igen, Afbryd forbindelsen, Vis billeder, Ryd cache, Gem side, Søg, Detaljer, Indstillinger, Hjælp og Afslut.**

Vælg en side eller et bogmærke, eller indtast adressen, og tryk på for at begynde at hente siden.

## Forbindelsessikkerhed

Hvis sikkerhedsikonet vises under en forbindelse, er dataoverførslen mellem enheden og internetgatewayen eller -serveren krypteret.



**Bemærk!** Sikkerhedsikonet angiver ikke, at dataoverførslen mellem gatewayen og indholdsserveren (eller stedet, hvor den anmodede ressource er gemt) er sikker. Tjenesteudbyderen sikrer dataoverførslen mellem gatewayen og indholdsserveren.

## Brug af browseren


- Hvis du vil gå til den forrige side, mens du bruger browseren, skal du trykke på **Tilbage**. Hvis **Tilbage** ikke er tilgængelig, skal du vælge **Valg→ Oversigt** for at få vist en kronologisk liste over de sider, du har besøgt under en browsersession. Oversigtslisten ryddes, hver gang en session lukkes.
- Hvis du vil hente det nyeste indhold fra serveren, skal du vælge **Valg→ Indlæs igen**.
- Hvis du vil gemme et bogmærke, skal du vælge **Valg→ Gem som bogmærke**. Hvis du vil gemme en side, mens du bruger browseren, skal du vælge **Valg→ Gem side**. Du kan gemme sider i spilkonsollens hukommelse eller på et hukommelseskort og anvende dem, mens du er offline. Du kan få adgang til siderne senere ved at trykke på i visningen **Bogmærker**.
- Hvis du vil åbne en underliste over kommandoer eller handlinger, som evt. er tilgængelige for den aktuelt åbne side, skal du vælge **Valg→ Tjenesteindstil.**
- Du kan hente elementer som ringetoner, billeder, operatørlogoer og videoklip. Hentede elementer gemmes i de respektive programmer på spilkonsollen. Et hentet billede gemmes f.eks. i **Billeder**.



**Vigtigt!** Der må kun installeres fra kilder, der giver tilstrækkelig beskyttelse mod skadelig software.

- Hvis du vil hente og se nye tjenestebeskeder, mens du bruger browseren, skal du vælge **Valg**→ **Læs tjenestebesk.** (vises kun, hvis der er nye beskeder). Se også [Modtagelse af tjenestebeskeder](#), s. 64.

## Afslutning af en forbindelse

Vælg **Valg**→ **Afbryd forbindelsen**, eller tryk på , og hold den nede, for at lukke browseren og vende tilbage til standbytilstand.

## Tømning af cachen


De oplysninger eller tjenester, som du har haft adgang til, bliver midlertidigt gemt i spilkonsollens cachehukommelse.

En cache er en hukommelsesplacering, som anvendes til midlertidig lagring af data. Hvis du har fået eller har forsøgt at få adgang til fortrolige oplysninger, der kræver adgangskode, skal du tømme cachen, hver gang den har været brugt. De oplysninger eller tjenester, du har fået adgang til, gemmes i cachen. Hvis du vil tømme cachen, skal du vælge **Valg**→ **Ryd cache**.

 **Tip!** Hvis du vil have adgang til visningen Bogmærker, mens du bruger browseren, skal du trykke på og holde  nede. Vælg **Valg**→ **Tilbage til side** for at vende tilbage til browservisningen igen.

## Indstillinger for Internet

Vælg **Valg**→ **Indstillinger**:

- **Standardadgangspkt.** – Hvis du vil ændre standardadgangspunktet, skal du trykke på  for at åbne en liste over tilgængelige adgangspunkter. Se [Forbindelsesindstillinger](#), s. 38.
- **Vis billeder** – Hvis du vælger **Nej**, kan du senere indlæse billeder under brug af browseren ved at vælge **Valg**→ **Vis billeder**.
- **Tekstombrydning** – Choose **Fra** if you do not want the text in a paragraph to automatically wrap, or **Til** if you do.
- **Skriftstørrelse** – Vælg tekststørrelse.

- **Standardtegnset** – Sørg for at vælge den rigtige sprogtype for at sikre, at alle tegn bliver vist korrekt på browsersiderne.
- **Cookies** – Aktivér og deaktiver modtagelse og afsendelse af cookies.
- **Bekræft DTMF-afsen.** – Vælg, om du vil bekræfte, før spilkonsollen sender DTMF-toner under taleopkald. Se også "DTMF-toner", s. [30](#).



# Programmer og Styring

## Bemærkninger vedrørende installation af programmer og software

Du kan installere to typer programmer og software på spilkonsollen:

- **J2ME™-programmer baseret på Java™-teknologi** med filtypen JAD eller JAR installeres under Programmer. Hent ikke PersonalJava™-programmer til spilkonsollen, da de ikke kan installeres. Se [Programmer \(Java™\)](#), s. 90.
- **Andre programmer og software**, der er specifikt beregnet til N-Gage-spilkonsollen eller egnet til operativsystemet Symbian, installeres under **Styring**. Installationsfilerne har filtypen .SIS. Se [Styring – installation og fjernelse af software](#), s. 91.


Installationsfilerne kan overføres til spilkonsollen fra en kompatibel computer, hentes fra det mobile internet, eller sendes til dig i en MMS-besked, som en vedhæftet fil i en e-mail eller via Bluetooth. Hvis du bruger PC Suite til Nokia N-Gage QD til at overføre en fil, skal du placere filen i mappen med **installations- og Java-filer (c:\nokia\installs)** på spilkonsollen eller på et hukommelseskort. Hvis du bruger Microsoft Windows Stifinder til at overføre en fil, skal du placere filen på et hukommelseskort (lokal disk).



**Vigtigt!** Der må kun installeres programmer fra kilder, der giver tilstrækkelig beskyttelse mod skadelig software.

Under installationen viser spilkonsollen oplysninger om installationens forløb. Hvis du installerer et program uden en digital signatur eller certificering, viser spilkonsollen en advarsel. Fortsæt kun installationen, hvis du er sikker på programkilden og -indholdet.



**Eksempel:** Hvis du har modtaget installationsfilen som en vedhæftet fil i en e-mail, skal du gå til postkassen, åbne e-mailen, åbne visningen Vedhæftede filer, rulle til installationsfilen og trykke på  for at starte installationen.



## Programmer (Java™)



### Installation af et program

Valg i visningen **Hentet:**  
**Installer, Slet, Vis**  
**detaljer, Indstillinger,**  
**Hjælp og Afslut.**




**Tip!** Mens du bruger browseren, kan du overføre en installationsfil og installere den uden at afbryde forbindelsen.

Valg i hovedvisningen i  
Programmer: **Åbn, Fjern,**  
**Opdater, Gå til**  
**webadresse, Vis detaljer,**  
**Indstillinger, Hjælp og**  
**Afslut.**

- 1 Tryk på , og vælg **Tilbehør**→**Program..** Tryk på  for at åbne visningen **Hentet** med en liste over Java-installationsfiler, som er gemt i mappen **c:\nokia\installs** på spilkonsollen.
- 2 Rul til en installationsfil, og vælg **Valg**→**Installer.**
- 3 Når du bliver spurgt, om du vil installere eller opdatere programmet, trykker du på **Ja** for at gå videre med installationen.  
.JAR-filen er nødvendig for, at programmet kan installeres. Hvis filen mangler, bliver du muligvis bedt om at hente den. Hvis der ikke er angivet et adgangspunkt for **Programmer**, bliver du bedt om at vælge et. Når du henter JAR-filen, skal du muligvis angive et brugernavn og en adgangskode for at få adgang til serveren. Du kan få brugernavn og adgangskode af leverandøren eller producenten af programmet.
- 4 Spilkonsollen giver dig besked, når installationen er fuldført.

### Hovedvisning i Programmer

- Du starter et program ved at rulle til det og trykke på .
- Hvis du vil fjerne et program, skal du rulle til programmet og vælge **Valg**→**Fjern.**
- Hvis du vil oprette en netværksforbindelse og kontrollere, om der findes en tilgængelig opdatering af programmet, skal du rulle til det og vælge **Valg**→**Opdater.**
- Hvis du vil starte en netværksforbindelse og se ekstra oplysninger om programmet, skal du rulle til det og vælge **Valg**→**Gå til webadresse**, hvis den er tilgængelig.
- Hvis du vil se oplysninger som type, versionsnummer og leverandør eller producent for et program, skal du rulle til det og vælge **Valg**→**Vis detaljer.**

## Programindstillinger


Hvis du vil definere et standardadgangspunkt til overførsel af programmer og programkomponenter, skal du gå til visningen **Hentet** og vælge **Valg**→ **Indstillinger**→ **Standardadgangspkt.**



Nogle Java-programmer kan kræve, at der oprettes forbindelse til et bestemt adgangspunkt, hvis du vil hente ekstra data eller komponenter. I hovedvisningen Programmer ruller du til et program og vælger **Valg**→ **Indstillinger**→ **Indstillinger** og derefter:

- **Adgangspunkt** for at vælge et adgangspunkt, der skal benyttes af programmet. Se [Adgangspunkter](#), s. 40.
- **Netværksforbindelse** – Du kan vælge mellem følgende:
  - **Tilladt** – Forbindelser til programmet er tilladt uden varsel.
  - **Bekræft først** – Du bliver spurgt, før programmet opretter forbindelse.
  - **Ikke tilladt** – Forbindelser til programmet er ikke tilladt.



## Styring – installation og fjernelse af software

Tryk på , og vælg **Værktøjer**→ **Styring** for at få vist en liste over:

- Programmer og software, du kan installere (ikke noget ikon).
- Installerede programmer og software, som du kan fjerne (angivet med .
- Programmer og software, hvor installationen er annulleret eller afbrudt (angivet med ). Du kan ikke bruge disse programmer. Du skal enten fjerne dem eller prøve at installere dem igen.

Valg i hovedvisningen i Styring: **Vis detaljer**, **Vis certifikat**, **Installer**, **Fjern**, **Vis log**, **Send log**, **Hukommelsesdetal**, **Hjælp** og **Afslut**.



**Tip!** Vælg **Valg**→  
**Vis log** for at se, hvilke  
softwarepakker der er  
installeret eller fjernet  
og hvornår.



**Tip!** Hvis du vil  
sende din installationslog  
til en supportafdeling, så  
de kan se, hvad der er  
installeret eller fjernet,  
skal du vælge **Valg**→  
**Send log**→ **Via SMS, Via  
MMS, Via Bluetooth** eller  
**Via e-mail** (kun  
tilgængelig, hvis de  
korrekte e-mail-  
indstillinger er valgt).

## Installation af software



**Vigtigt!** Der må kun installeres programmer fra kilder, der giver tilstrækkelig beskyttelse mod skadelig software.

Hvis du installerer en fil, der indeholder en opdatering eller reparation af et eksisterende program, kan du kun gendanne det originale program, hvis du har den originale installationsfil eller en komplet sikkerhedskopi af den programpakke, du har fjernet. Hvis du vil gendanne det originale program, skal du fjerne programmet og derefter installere programmet igen fra den originale installationsfil eller sikkerhedskopien.

- 1 Åbn **Styring**, rul til installationspakken, og vælg:
  - **Valg**→ **Vis detaljer** for at få vist oplysninger som type, versionsnummer og leverandør eller producent for programmet.
  - **Valg**→ **Vis certifikat** for at få vist oplysninger om programmets sikkerhedscertifikat. Se [Certifikatstyring](#), s. 45.
- 2 Vælg **Valg**→ **Installer** for at starte installationen.
- 3 Når spilkonsollen spørger, om du vil installere eller opdatere programmet eller softwaren, trykker du på **Ja** for at gå videre med installationen.  
Hvis spilkonsollen viser en sikkerhedsadvarsel, og du vælger at fortsætte installationen, får du mulighed for at se oplysningerne og softwarepakkens sikkerhedscertifikat.  
Under installationen kan du måske vælge installationsprog, og hvilke dele af softwarepakken du vil installere.
- 4 Spilkonsollen giver dig besked, når installationen er fuldført.

## Fjernelse af software

Rul til en softwarepakke, og vælg **Valg**→ **Fjern**. Tryk på **Ja** for at bekræfte.

Hvis du fjerner software, kan den kun installeres igen, hvis du har den oprindelige softwarepakke eller en komplet sikkerhedskopi af den softwarepakke, du har fjernet. Hvis du fjerner en programpakke, vil du muligvis ikke længere kunne åbne dokumenter, der er oprettet med dette program.



**Bemærk!** Hvis en anden programpakke er afhængig af den programpakke, du har fjernet, vil den anden programpakke muligvis ikke fungere. Yderligere oplysninger finder du i dokumentationen til den installerede programpakke.

# Forbindelse




## Bluetooth-forbindelse

Bluetooth giver mulighed for at oprette trådløse forbindelser til at spille spil, sende billeder, sende tekst eller til at oprette trådløse forbindelser til kompatible Bluetooth-enheder, f.eks. computere. Bluetooth-enheder kommunikerer vha. radiobølger, så spillkonsollen og den anden Bluetooth-enhed kan godt kommunikere, selvom den direkte synsvinkel er blokeret. De to enheder må maksimalt befinde sig 10 meter fra hinanden. Forbindelsen kan dog blive udsat for forstyrrelser pga. hindringer, f.eks. vægge, eller fra andre elektroniske enheder.

Denne enhed er kompatibel med Bluetooth Specification 1.1, som understøtter følgende profiler: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile og File Transfer Profile. For at sikre kompatibilitet med andre enheder, som understøtter Bluetooth-teknologi, bør du benytte ekstraudstyr, der er godkendt af Nokia, til denne model. Spørg producenterne af andre enheder om deres kompatibilitet med denne enhed.

Der kan være begrænsninger i brugen af Bluetooth-teknologi i nogle områder. Spørg de lokale myndigheder eller din tjenesteudbyder.

Funktioner, der bruger Bluetooth-teknologi eller tillader, at sådanne funktioner kører i baggrunden, mens der bruges andre funktioner, øger behovet for batteristrøm og reducerer batteriets levetid.

Tryk på , og vælg **Værktøjer** → **Bluetooth**. Du bliver bedt om at angive et Bluetooth-navn til enheden.

## Bluetooth-indstillinger

- **Bluetooth** – Til/Fra
- **Enhedens synlighed:** **Vist for alle** – Spilkonsollen kan findes af andre Bluetooth-enheder, eller **Skjult** – Spilkonsollen kan ikke findes af andre enheder.
- **Enhedens navn** – Angiv et Bluetooth-navn til din spilkonsol.



**Bemærk!** Når du har angivet, at Bluetooth skal være aktiv, og ændret **Enhedens synlighed** til **Vist for alle**, kan spilkonsollen og dette navn ses af andre, der bruger Bluetooth-enheder.

## Afsendelse af data via Bluetooth

Der kan kun være én aktiv Bluetooth-forbindelse ad gangen.

- 1 Åbn det program, hvor det element, du vil sende, er gemt. Hvis du f.eks. vil sende et billede til en anden kompatibel enhed, skal du åbne programmet **Billeder**.
- 2 Vælg elementet, f.eks. et billede, og vælg **Valg** → **Send** → **Via Bluetooth**.
- 3 Spilkonsollen begynder at søge efter enheder inden for området. De enheder, der kan anvende Bluetooth-teknologien, og som er inden for området, vises på skærmen én efter én. Du får vist ikonet for enheden, enhedens Bluetooth-navn, enhedstypen eller kaldenavnet.



**Tip!** Hvis du før har søgt efter Bluetooth-enheder, vises der først en liste med de enheder, som tidligere blev fundet. Hvis du vil starte en ny søgning, skal du vælge **Flere enheder**. Hvis du slår spilkonsollen fra, fjernes listen.


- Hvis du vil afbryde søgningen, skal du trykke på **Stop**. Listen med enheder fastfryses, så du kan begynde at konfigurere en forbindelse til én af de enheder, som blev fundet tidligere.
- 4 Rul til den enhed, du vil oprette forbindelse med, og tryk på **Vælg**.


**Ikoner for forskellige Bluetooth-enheder:**

-  **Computer**
-  **Telefon**
-  **Anden**
-  **Ukendt**



**Tip!** I nogle Bluetooth-enheder er det kun de entydige Bluetooth-adresser (enhedsadresser), som vises, når der søges efter enheder. Hvis du vil vide, hvad den entydige Bluetooth-adresse for din spilkonsol er, skal du angive koden **\*#2820#**, mens spilkonsollen er i standbytilstand.

 **Tip!** Hvis du vil sende tekst via Bluetooth (i stedet for SMS-besker), skal du gå til **Noter**, skrive teksten og vælge **Valg** → **Send** → **Via Bluetooth**.

 **Tip!** Du kan angive et kaldenavn (kælenavn eller alias), rulle til enheden og vælge **Valg** → **Tildel kaldenavn** i visningen **Forbundne enheder**. Dette navn hjælper dig med at genkende en bestemt enhed, når du søger efter enheder, eller når en enhed anmoder om en forbindelse.

## 5 Binding (se trin 6, hvis den anden enhed ikke kræver binding).



**Ordliste:** Binding betyder tovejsgodkendelse. Brugere af enheder, som kan anvende Bluetooth-teknologien, skal være enige om en adgangskode og bruge den samme adgangskode til begge enheder, for at de kan forbindes.




Adgangskoden er fabriksindstillet i enheder, som ikke har en brugergrænseflade.

- Hvis den anden enhed kræver binding, før der kan overføres data, lyder der en tone, og du bliver bedt om at skrive en adgangskode.
- Opret din egen adgangskode, og lav en aftale med ejeren af den anden Bluetooth-enhed om at bruge samme adgangskode. Adgangskoden skal bestå af 1-16 numeriske tegn. Adgangskoden bruges kun én gang.
- Når enhederne er forbundet, gemmes den anden enhed i visningen **Forbundne enheder**.







## 6 Når forbindelsen er oprettet, vises noten **Sender data**.

Hvis afsendelsen mislykkes, slettes beskeden eller dataene. Beskeder, som er sendt via Bluetooth, gemmes ikke i mappen **Kladder** under **Beskeder**.

## Kontrol af status for Bluetooth-forbindelsen



- Hvis  vises i standbytilstand, er Bluetooth aktiv.
- Hvis  blinker, forsøger spilkonsollen at oprette forbindelse til en anden enhed.
- Hvis  vises uafbrudt, er Bluetooth-forbindelsen aktiv.

## Binding af enheder



Forbundne enheder er nemmere at genkende, da de er markeret med  i enhedssøgningen. Tryk på  i hovedvisningen i Bluetooth, hvis du vil åbne en liste med forbundne enheder (   .

- **Sådan forbinder du med en enhed:** Vælg **Valg** → **Ny forbundet enhed**. Spilkonsollen starter en enhedssøgning. Rul til enheden, og tryk på **Vælg**. Udveksl adgangskoder, se trin 5 (Binding), s. 96.



- **Sådan annullerer du en binding:** Rul til enheden, og vælg **Valg**→ **Slet**. Hvis du vil annullere alle bindinger, skal du vælge **Valg**→ **Slet alle**.  
 **Tip!** Hvis du aktuelt har forbindelse til en enhed og sletter bindingen til enheden, fjernes bindingen med det samme, men forbindelsen vil stadig være aktiv.
- **Sådan angiver du en enhed som godkendt eller ikke-godkendt:** Rul til en enhed, og vælg **Valg**→ **Angiv som godkendt** – Forbindelser mellem spilkonsollen og denne enhed kan oprettes uden dit vidende. Der kræver ingen særskilt accept eller godkendelse. Brug denne status for dine egne enheder, f.eks. din pc, eller enheder, som tilhører personer, du har tillid til. Ikonet  tilføjes ved siden af godkendte enheder i visningen Forbundne enheder. **Enhed ikke godken.** – Anmodninger om forbindelse fra denne enhed skal accepteres særskilt hver gang.

## Modtagelse af data via Bluetooth

Når du modtager data via Bluetooth, lyder der en tone, og du bliver spurgt, om du vil acceptere Bluetooth-beskeden. Hvis du accepterer, vises , og elementet placeres i mappen Indbakke under Beskeder. Bluetooth-beskeder angives med . Se [Indbakke – modtagelse af beskeder](#), s. 63.

## Deaktivering af Bluetooth

Du slår Bluetooth fra ved at vælge **Bluetooth**→ **Fra**.

## Oprettelse af forbindelse til en computer via Bluetooth

Du kan finde yderligere oplysninger om, hvordan du installerer PC Suite til Nokia N-Gage QD, opretter en forbindelse til en kompatibel computer via Bluetooth og bruger PC Suite til Nokia N-Gage QD i **Installationsvejledning til PC Suite** på cd-rom'en i afsnittet "Software" og PC Suite Help.

## Brug af cd-rom'en

Cd-rom'en starter automatisk, når du har lagt den i cd-rom-drevet på en kompatibel pc (kompatibel med WinXP, Win98, WinME, Win98SE og Win2000). Hvis ikke, skal du gøre følgende: Åbn Windows Stifinder, og gå til rodmappen på cd-rom'en. Dobbeltklik på filen **N-Gage QD.exe** for at åbne cd-rom'ens brugergrænseflade.

# Batteriopllysninger

## Opladning og afladning

Enheden får strøm fra et genopladeligt batteri. Et nyt batteri virker først optimalt, når det har været fuldt op- og afladet to til tre gange. Selvom batteriet kan oplades og aflades hundredvis af gange, har det begrænset levetid. Når tale- og standbytiderne bliver væsentligt kortere end normalt, skal du købe et nyt batteri. Brug kun batterier, der er godkendt af Nokia, og oplad kun batteriet med opladere, der er godkendt af Nokia og udviklet til denne enhed.

Tag opladerstikket ud af stikkontakten og enheden, når opladeren ikke er i brug. Efterlad ikke batteriet tilsluttet til en oplader. Overopladning kan forkorte batteriets levetid. Hvis et fuldt opladet batteri ikke bliver anvendt, vil det efterhånden aflade sig selv. Ekstreme temperaturer kan påvirke batteriets ladeevne.

Brug kun batteriet til dets påtænkte formål. Benyt ikke en beskadiget oplader eller et beskadiget batteri.

Undgå at kortslutte batteriet. Der kan ske utilsigtet kortslutning, hvis en metalgenstand som f.eks. en mønt, clips eller kuglepen forårsager direkte forbindelse mellem batteriets positive (+) og negative (-) pol. Polerne ligner metalpunkter på batteriet. Det kan f.eks. ske, når du bærer et ekstra batteri i en lomme eller taske. Hvis polerne kortsluttes, kan batteriet eller metalgenstanden tage skade.

Batteriets kapacitet og levetid forringes, hvis det opbevares i varme eller kolde omgivelser, f.eks. i en lukket bil en varm sommerdag eller kold vinterdag. Opbevar altid batteriet ved en temperatur på mellem 15°C og 25°C (59°F og 77°F). En enhed

med et varmt eller koldt batteri kan midlertidigt være ude af drift, selvom batteriet er fuldt opladet. Batteriers funktionsdygtighed forringes væsentligt ved temperaturer et stykke under 0° C.

Brænd ikke batterier! Batterier skal destrueres i henhold til gældende regler. Indlever batterierne til genbrug, hvis det er muligt. Smid ikke batterier ud sammen med husholdningsaffaldet.

## VEDLIGEHOLDELSE

Enheden er et stykke avanceret teknologi, der er udformet i et gennemtænkt design, og den skal behandles med varsomhed. Følg nedenstående anbefalinger for at sikre din garantidækning.

- Enheden må ikke blive våd. Nedbør, fugt og alle typer af væsker eller fugtighed kan indeholde mineraler, der korroderer elektroniske kredsløb. Hvis enheden bliver våd, skal du fjerne batteriet og lade enheden blive helt tør, inden batteriet isættes igen.
- Enheden må ikke anvendes eller opbevares i støvede, snavsede omgivelser. Dette kan beskadige enhedens bevægelige dele og elektroniske komponenter.
- Enheden bør ikke opbevares i varme omgivelser. Høje temperaturer kan forringe det elektroniske udstyrs levetid, ødelægge batterierne og få plastmaterialet til at smelte eller slå sig.

- Enheden bør ikke opbevares i kolde omgivelser. Når enheden vender tilbage til normal temperatur, kan der dannes fugt i enheden, og det kan ødelægge de elektroniske kredsløb.
- Forsøg ikke at åbne enheden på andre måder end dem, der er angivet i denne vejledning.
- Undgå at tabe, banke på eller ryste enheden. Hårdhændet behandling kan ødelægge de interne kredsløb og finmekanikken.
- Rengør aldrig enheden med stærke kemikalier, rengøringsmidler eller stærke opløsningsmidler.
- Mål ikke enheden. Malingen kan blokere de bevægelige dele og forhindre, at enheden fungerer korrekt.
- Brug kun den antenne, enheden leveres med, eller en anden godkendt antenne. Enheden kan blive beskadiget, hvis der anvendes en antenne, foretages ændringer eller tilsluttes tilbehør, som ikke er godkendt, og det kan være ulovligt i henhold til lovgivningen om radioudstyr.

Ovennævnte gælder for både enheden, batteriet, opladeren og alt ekstraudstyr. Kontakt den nærmeste autoriserede servicetekniker, hvis der opstår problemer med en enhed.

## YDERLIGERE OPLYSNINGER OM SIKKERHED

### Driftsmiljø

Overhold altid særlige regler, der gælder for bestemte områder, og sluk altid enheden, hvor der er forbud mod anvendelse af den, eller hvor brugen af den kan forårsage forstyrrelser eller

være farligt. Brug kun enheden i dens normale positioner. For at overholde retningslinjerne vedrørende grænser for radiofrekvens må der kun anvendes ekstraudstyr, der er godkendt af Nokia til brug sammen med denne enhed. Når enheden er tændt og bæres på kroppen, skal du altid bruge en godkendt holder eller bæretaske.

### Medicinsk udstyr

Anvendelse af radiotransmissionsudstyr, inkl. trådløse telefoner, kan virke forstyrrende på medicinsk udstyr, der ikke er tilstrækkeligt beskyttet. Kontakt en læge eller producenten af det medicinske udstyr for at få at vide, om udstyret er tilstrækkeligt beskyttet mod eksterne radiosignaler, eller hvis du har andre spørgsmål. Sluk enheden på hospitaler og plejehospitaler, hvor det er påbudt ved skiltning. På hospitaler og plejehospitaler anvendes der muligvis medicinsk udstyr, som kan forstyrres af eksterne radiosignaler.

**Pacemakere** Producenter af pacemakere anbefaler, at der er en afstand på mindst 15,3 cm mellem en trådløs telefon og en pacemaker, så man undgår potentielle forstyrrelser af pacemakeren. Disse anbefalinger er overensstemmende med de undersøgelser, der er foretaget af, samt anbefalinger fra Wireless Technology Research. Personer med pacemaker skal:

- altid opbevare enheden mere end 15,3 cm fra pacemakeren, når enheden er tændt
- ikke bære enheden i en brysttomme
- holde enheden ved øret i den side, der er modsat pacemakeren, for at mindske risikoen for forstyrrelser.

Sluk straks enheden ved den mindste mistanke om, at den forstyrrer pacemakeren.

**Høreapparater** Visse digitale trådløse enheder kan forstyrre nogle typer høreapparater. Hvis der opstår forstyrrelser, skal du kontakte din tjenesteudbyder.

## Køretøjer

Radiosignaler kan i biler forårsage fejl ved elektroniske systemer, der ikke er installeret korrekt eller ikke er tilstrækkeligt beskyttede, f.eks. elektroniske brændstofindsprøjtningssystemer, elektroniske blokeringsfri bremsesystemer, elektroniske fartpilotsystemer og elektroniske airbagsystemer. Hvis du ønsker yderligere oplysninger, skal du kontakte producenten eller dennes repræsentant af køretøjet eller af det udstyr, der er tilføjet.

Kun uddannede teknikere må udføre service på enheden eller installere den i et køretøj. Forkert installation eller vedligeholdelse kan være farlig og kan medføre, at eventuelle garantier på enheden bortfalder. Kontrollér regelmæssigt, at det trådløse udstyr i bilen er monteret og fungerer korrekt. Opbevar og transportér ikke letantændelige væsker, gasarter og eksplosive materialer i samme rum som enheden, dens dele og ekstraudstyr. I biler, der er udstyret med airbag, pustes airbaggen op med stor kraft. Anbring ingen genstande, herunder fastmonteret og bærbart trådløst udstyr, i området lige over en airbag eller i det område, hvor en airbag bliver pustet op. Hvis trådløst udstyr ikke installeres korrekt i bilen, kan der opstå livsfare i situationer, hvor en airbag pustes op.

Det er forbudt at bruge enheden under flyvning. Sluk altid enheden, inden du går ombord i et fly. Anvendelse af trådløse teleenheder i fly kan være farlig for betjeningen af flyets instrumenter, give anledning til forstyrrelser på mobiltelefonnettet og kan være ulovligt.

## Områder med brand- og eksplosionsfare

Sluk enheden i områder med brand- og eksplosionsfare, og følg alle regler og anvisninger. Områder med brand- og eksplosionsfare omfatter områder, hvor det normalt tilrådes at slukke for køretøjets motor. En gnist i sådanne områder kan medføre en livsfarlig brand eller eksplosion. Sluk for enheden, når der tankes brændstof, f.eks. i nærheden af benzinpumper på servicestationer. Overhold regler om brug af radioudstyr på brændstofdepoter, -lagre og -distributionsområder, kemiske virksomheder, eller hvor der finder sprængninger sted. Der er ofte opsat advarselsskilte i områder med eksplosions- og brandfare, men det er ikke altid tilfældet. Disse områder omfatter f.eks. bildækket på færger, kemikalietransport og depotfaciliteter til kemikalier, gasdrevne (f.eks. propan eller butan) køretøjer og områder, hvor luften indeholder kemikalier eller forskellige partikler, herunder korn, støv og metalstøv.

## Sikkerhedsoplysninger om videospil

**Om anfald på grund af lysfølsomhed** En meget lille andel mennesker kan få anfald, når de udsættes for visse visuelle påvirkninger, herunder blinkende lys eller mønstre, der kan forekomme i videospil. Også mennesker, som ikke før har haft anfald eller epilepsi, kan uden at vide det have en lidelse, der kan give epileptiske anfald på grund af lysfølsomhed, når de ser videospil. Disse anfald kan give sig udslag i forskellige symptomer, såsom svimmelhed, synsforstyrrelser, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, spjættende eller rystende arme eller ben, desorientering, forvirring eller kortvarig tab af bevidsthed. Anfaldene kan også forårsage bevidstløshed eller kramper, der kan bevirke, at personen kommer til skade ved at falde eller ramme genstande i nærheden.

Hold straks op med at spille og søg læge, hvis du oplever et eller flere af disse symptomer. Voksne, som giver teenagere (eller børn) lov til at spille videospil, skal holde øje med eller spørge deres børn om disse symptomer, da de er mere udsatte end voksne, når det drejer sig om denne type anfald. Man kan mindske risikoen for epileptiske anfald på grund af lysfølsomhed ved at spille i et godt oplyst rum og ved at undgå at spille, når man er døsigt eller træt. Hvis du eller nogen i din familie før har oplevet anfald eller har epilepsi, skal I søge læge, før I spiller.

**Spil sikkert** Tag en pause mindst hver halve time. Hold straks op med at spille, hvis du begynder at føle dig træt, eller hvis du oplever ubehag eller smerter i hænder og/eller arme. Søg læge, hvis det ikke går over.

Vibrationer kan forværre skaderne. Lad være med at slå vibrationsfunktionen til, hvis du har problemer med knogler eller led i fingre, hænder, håndled eller arme.

## Nødopkald





**Vigtigt!** Trådløse telefoner, herunder denne enhed, fungerer ved hjælp af radiosignaler, trådløse netværk, det faste telefonnet og brugerprogrammerede funktioner. Der kan derfor ikke garanteres forbindelse under alle forhold. Stol aldrig alene på trådløse enheder til vigtige kommunikationer såsom ulykkestilfælde.

### Sådan foretages et nødopkald:

- 1 Tænd enheden, hvis den ikke allerede er tændt. Kontrollér, at der er tilstrækkelig signalstyrke.

Nogle netværk forudsætter, at enheden er udstyret med et gyldigt SIM-kort, som er indsat korrekt.

- 2 Tryk på  det nødvendige antal gange for at rydde displayet og gøre enheden klar til opkald.
- 3 Indtast det officielle alarmnummer for det sted, du befinder dig. Alarmnumre varierer fra sted til sted.
- 4 Tryk på tasten .

Når visse funktioner er i brug, skal du eventuelt først slukke for disse funktioner, før du kan foretage et nødopkald. Hvis enheden er indstillet til profilen Offline eller Fly, skal du ændre profilen for at aktivere telefonfunktionen, før du kan foretage et nødopkald. Se i denne vejledning, eller kontakt din tjenesteudbyder, hvis du ønsker yderligere oplysninger.

Når du foretager et nødopkald, skal du give de nødvendige oplysninger så præcist som muligt. Den trådløse enhed kan være det eneste kommunikationsmiddel på et ulykkessted. Afslut ikke opkaldet, før alarmcentralen afslutter samtalen.



**ADVARSEL!** I profilen Offline kan du ikke foretage (eller modtage) opkald, herunder nødopkald, eller bruge andre funktioner, der kræver netværksdækning.

## Oplysninger om certificering (SAR)

DENNE ENHED OVERHOLDER DE INTERNATIONALE RETNINGSLINJER VEDRØRENDE RADIOBØLGER.

Den mobile enhed er en radiosender og -modtager. Den er konstrueret og produceret, så den overholder de eksponeringsgrænser for radiofrekvensenergi, der anbefales i de internationale retningslinjer (ICNIRP). Disse grænser er en del af et sæt omfattende retningslinjer og angiver de tilladte radiofrekvensenerginiveauer for den almene befolkning.

Retningslinjerne er udviklet af uafhængige videnskabelige organisationer gennem periodisk og grundig evaluering af videnskabelige studier. Retningslinjerne har en stor sikkerhedsmargin, som har til hensigt at sikre alle personers sikkerhed uanset alder og helbredstilstand.

Eksponeringsstandarden for mobile enheder anvender en måleenhed, der kaldes SAR (Specific Absorption Rate). Den SAR-grænse, der er angivet i de internationale retningslinjer, er 2,0 W/kg\*. Tests for SAR udføres med standarddriftspositionerne, hvor enheden sender med den højeste certificerede effekt på alle testede frekvensbånd. Selvom SAR fastsættes ved den højeste certificerede effekt, kan enhedens faktiske SAR-niveau, når den er i brug, godt være et stykke under maksimumværdien. Det skyldes, at enheden er konstrueret til at fungere på flere effektive niveauer, således at der kun anvendes den effekt, der er nødvendig, for at få forbindelse med netværket. Generelt er enhedens afgivne effekt lavere, jo tættere man befinder sig på en antennemast.

Den højeste SAR-værdi for denne enhed ved test for brug ved øret er 0,57 W/kg.

Denne enhed overholder reglerne vedrørende radiosignaler, såfremt den bruges i normal position i nærheden af øret eller placeres mindst 2,2 cm fra kroppen. Hvis produktet betjenes, mens det befinder sig i en bæretaske, bælteclips eller holder, må denne ikke indeholde metalliske genstande, og produktet skal være placeret mindst 2,2 cm fra kroppen.

Denne enhed kræver en kvalitetsforbindelse til netværket for at kunne overføre datafiler eller beskeder. I nogle tilfælde kan overførslen af datafiler eller beskeder være forsinket, indtil en sådan forbindelse er tilgængelig. Sørg for, at ovenstående instruktioner om afstand overholdes, indtil overførslen er fuldført.

SAR-grænsen for befolkningens brug af mobile enheder er 2,0 watt pr. kilogram (W/kg) i gennemsnit over ti gram kropsvæv. Retningslinjerne har en stor sikkerhedsmargin, således at befolkningen beskyttes bedre, og der tages højde for unøjagtigheder i målingerne. SAR-værdier kan variere ifølge nationale rapporteringskrav og netværksbåndet. SAR-oplysninger til andre regioner finder du under produktoplysningerne på [www.nokia.com](http://www.nokia.com).

# Stikordsregister

## A

adgangskoder 43  
adgangspunkter 38  
    Indstillinger 40  
    indstillinger, avancerede 41  
alarmer  
    alarm 82  
    kalenderalarmer 77

## B

begrænsede numre 45  
Beskeder  
    MMS-beskeder 60  
    skrive e-mail 60  
billeder  
    føje til et kontaktkort 50  
    få vist 53

## Bluetooth

adgangskode, ordlisteforklaring 96  
anmodninger om binding 96  
anmodninger om forbindelse 96  
binding 96  
binding, ordlisteforklaring 96  
deaktivere 97  
enhedsadresse 95  
fabriksindstillet adgangskode 96  
forbindelsesstatusikoner 96  
ikoner for enheder 95

bogmærke, ordlisteforklaring 85

## C

cache 87  
cd-rom 98  
Cell broadcast-beskeder 68  
certifikater 45

## D

dataforbindelser  
    ikoner 22  
dato  
    Indstillinger 43  
DNS, Domain Name Service,  
    ordlisteforklaring 41

## E

e-mail 60  
    fjernpostkasse 65  
    få vist vedhæftede filer 66  
    hente fra postkassen 65  
    offline 67  
    åbne 66

## F

filformater  
    SIS-fil 89  
fjernpostkasse 65  
forbindelser til en computer 97  
forbindelsesikoner

Bluetooth 96

GPRS 22

GSM-dataopkald 22  
forbindelsesindstillinger 38  
forudbetalt SIM-kort 32

## G

genveje  
    Gå til 83  
    i Billeder 53  
    i standbytilstand 22  
GPRS 38  
    datatæller 33  
    Indstillinger 42  
    ordlisteforklaring 38

## H

Hjælp 17, 19  
Hukommelseskort  
    Adgangskode 25  
hukommelseskort 14, 24  
    låse op 26  
hurtigkald 28  
højtaler 26  
    aktivere 26  
    deaktivere 26  
håndfri  
    Se *højtaler*



## I

- ikke nok ledig hukommelse  
    vis hukommelsesforbrug 23
- ikoner i standbytilstand 22
- inaktiv tilstand  
    Se *standbytilstand*
- Indstillinger
  - adgangskoder 43
  - adgangspunkter 40
  - Bluetooth 95
  - certifikater 45
  - dataforbindelser 28
  - dato og tid 43
  - fabriksindstillinger 36
  - log 34
  - lyde 75
  - låsekode 44
  - omstilling 30
  - opkaldsspærring 47
  - pauseskærm 36
  - PIN-kode 43
  - programmer (Java™) 91
  - skærm 36
  - sprog 35
  - tilpasse spilkonsollen 21
- indsætte  
    tekst 60
- info-tjeneste  
    Se *Cell broadcast-besked*

## internet

- adgangspunkter, se  
    *adgangspunkter*
- internetadgangspunkter (IAP)  
    Se *adgangspunkter*
- IP-adresse, ordlisteforklaring 41
- ISDN, ordlisteforklaring 41

## J

- Java  
    se *Programmer*

## K

- Kalender
  - afbryde en kalenderalarm 77
  - alarm 77
  - bruge PC Suite 77
  - sende poster 77
- klokkeslæt  
    Indstillinger 43
- kontaktkort
  - fjerne ringetoner 50
  - gemme DTMF-toner 30
  - indsætte billeder 49
- kopiere
  - Kontakter mellem SIM-kortet og  
        enhedshukommelsen 50
  - tekst 60

## L

- Log  
    filtrere 33

## log

- rydde indholdet 33
- lyde
  - fjerne en personlig ringetone 50
  - Indstillinger 75
  - optage lyde 83
  - slå ringetone fra 29
- låsekode 44

## M

- Menu
  - ændre rækkefølge 21
- miniaturebilleder
  - i et kontaktkort 49
- MMS-besked 60
  - afspille lyd 63
  - genafspille lyde 63

## O

- opkald
  - Indstillinger 36
  - Indstillinger for omstilling 30
  - internationale 27
  - maksimal pris 32
  - modtaget 31
  - overføre 30
  - udgående opkald 31
  - varighed 31
- opkaldsinfo
  - Se *log*
- optage stemmekoder 51

**P**

pc  
     oprette forbindelse 97  
 PC Suite  
     kalenderdata 77  
 PIN-kode 43  
 postkasse 65  
 programmer, Java 89, 90  
 påmindelse  
     *Se Kalender, alarm*

**R**

regulere lydstyrke 26  
     højtaler 26  
     under et opkald 27  
 ringetoner  
     Indstillinger 75  
     modtage i en SMS-besked 64  
     tilføje en personlig ringetone 50  
 rydde skærmen  
     *Se standbytilstand*

**S**

sende  
     kontaktkort, visitkort 50  
 Settings  
     Calendar 78  
 SIM-kort  
     Beskeder 68  
     beskeder på SIM 34  
     kopiere navne og numre 50  
     navne og numre 34

SIS-fil 89  
 skift mellem programmer 20  
 SMS-beskedcentral 69  
     tilføje en ny 69  
 SMS-central 69  
 software  
     overføre en .SIS-fil til enheden 89  
 spil  
     flere spillere 16  
     profilen Offline 75  
     slette spildata 17  
     Start af et spil 16  
     styre spildata 16  
 spilkort 14  
 standbytilstand 21  
 stemmekoder 51  
     ringe op 52  
     tilføje 51  
 stemmestyret opkald 51

**T**

talebeskeder 27  
 telefonsvarer 27  
     omstille til telefonsvarer 30

**U**

udklippe  
     tekst 60  
 udsæt  
     alarm 82  
 udsætte  
     kalenderalarm 77

**Ur**

alarm 82  
 Indstillinger 82  
 udsæt 82  
 USSD-kommandoer 68

**V**

videoptager 55  
 vise billeder 53